

DVD **JOC FULL!** **FREEDOM FORCE** **VS** **THE 3rd REICH**

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

● Octombrie 2006

13,5 LEI

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Și se vor umple mările cu sânge

DIN ESTUL SĂLBATIC

CALL OF JUAREZ

SCOATE PISTOLUL LUI DUMNEZEU

preview



26

GUILD WARS NIGHTFALL



special

12

LEVEL LA GC LEIPZIG 2006

test comparativ



68

RAZIE PRINTRE PLATANE



DEMOS: KKRIEGER ■ BAD DAY L.A. ■ FIFA 07 ■ JUST CAUSE ■ LEFT BEHIND: ETERNAL FORCES ■ NARBACULAR DROP ■ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE FILME: ARMED ASSAULT ■ CALL OF DUTY 3 ■ BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY ■ DARK CRUSADE (THE HARLEQUINS) ■ HAPPY FEAT ■ HALF-LIFE 2: EPISODE 2 ■ METAL GEAR SOLID 4 ■ MEDIEVAL II: TOTAL WAR ■ NEED FOR SPEED: CARBON ■ NEVERWINTER NIGHTS 2 ■ UTILITARE: ATI CATALYST 6.8 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 91.47 ■ ESET NOD ANTIVIRUS SYSTEM ■ ASHAMPPOO FIREWALL 1.10 ■ QUICKTIME ALTERNATIVE 1.76 BETA 1 ■ SKYPE 2.6.0.81 BETA PATCH PREY V1.1



majorat

Libertate.

Mai multe mesaje și mai mult timp de vorbit pentru oricine are 18 ani.

Și mai multe mesaje și mai mult timp de vorbit la 19 ani.

Și mai multe mesaje și mai mult...v-ați prins voi.

Dacă ai 18 ani și vrei sau ai deja un abonament,
vino în orice magazin Orange

și activează-ți opțiunea Majorat, cu 1 USD/lună (plus TVA).

share

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bódola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

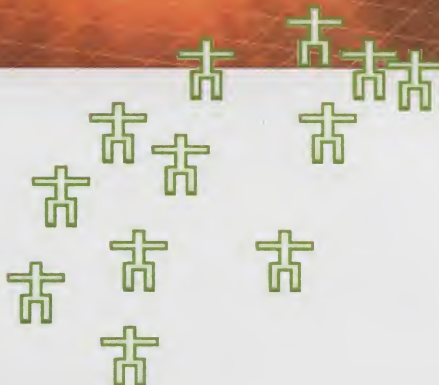
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

| | |
|--------------------|--------|
| Orange | C2 |
| Vodafone | 9 |
| Best Distribution | 19, 29 |
| Univers Moto | 55 |
| WCG | 57 |
| Autoshow | 61 |
| K-Tech | 73 |
| Logitech | 79 |
| Gameloft | 83 |
| Flamingo Computers | C4 |



Chiar dacă în ultimul timp curentul **indie** se îndreaptă cu paşi grăbiţi spre zona pop culture, principala cauză fiind în mod paradoxal succesul producţiilor de acest gen, producătorii independenţi din toate domeniile (jocuri, muzică, film etc.) lucrează din greu prin mansarde şi garaje. Pentru mulţi, indie este doar o etapă din drumul spre faimă şi bani, pentru alţii în schimb indie reprezintă libertatea totală. Jocuri precum Darwinia, Oasis, Democracy sau New Star Soccer au demonstrat că se pot face jocuri cu un gameplay (cel puţin!) genial şi fără bugetele marilor producători. Nu au în spate echipe numeroase, engine-uri grafice extraordinare sau sute de licenţe, dar reuşesc să te țină în faţa calculatorului mai mult decât ai fi crezut iniţial.

În luna ianuarie am iniţiat campania „Tu Faci Jocurile” cu scopul de a descoperi şi sprijini indie gaming-ul românesc şi iată că suntem aproape de finalul primei ediţii. Peste 20 de jocuri au fost înscrise în concurs şi concluziile ne dau motive să fim optimişti vizavi de viitorul industriei din România. Echipe tinere, concepte interesante şi multă pasiune şi entuziasm, toate aşteaptă să fie descoperite şi ne demonstrează încă o dată că potenţial există. Prezenţa în România a studiourilor Ubisoft, EA Mobile sau Gameloft nu este deloc întâmplătoare. Pe lângă acestea, mai sunt şi studiouri care lucrează pentru firme importante de afară. De aceea nici nu ar trebuie să ne mire că partea de quality assurance pentru Gothic 3 a fost făcută în Cluj. Sunt semne bune şi de abia aştept următoarea copertă pe care să apară un joc românesc. Poate chiar un indie.

■ Rzarectha



Definiţie: Indie s. Studio sau producător care nu este afiliat la o organizaţie mai mare sau mai comercială.

TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. Call of Juarez
2. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
3. Age of Pirates: Caribbean Tales

**BogdanS**

1. Logitech MX Revolution
2. Point Of View GeForce 7950 GX2
3. Packard Bell EasyNote MX65

**Locke**

1. Age of Pirates: Caribbean Tales
2. Call of Juarez
3. Syphon Filter: Dark Mirror

**Marius**

1. Call of Juarez
2. Age of Pirates: Caribbean Tales
3. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

**Rzarecra**

1. Call of Juarez
2. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
3. Madden NFL 07

**KiMO**

1. Call of Juarez
2. GTI Racing
3. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Demo

.kkrieger
Bad Day L.A.
FIFA 07 (DVD)
Just Cause (DVD)
Left Behind: Eternal Forces (DVD)
Narbacular Drop
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade (DVD)

MODs

Classic DOOM 3 v1.1 Final (DOOM 3) (DVD)
DarthMod 8.0 Dark Edition (Rome: Total War) (DVD)
Darkness over Daggerford (NeverwinterNights) (DVD)

Filme

Armed Assault (DVD)
Brothers in Arms: Hell's Highway (DVD)
Chrome 2
Call of Duty 3 (DVD)
Dark Crusade (The Harlequins) (DVD)
Happy Feet
Half-Life 2: Episode 2 (GC 2006) (DVD)
Metal Gear Solid 4 (GC 2006) (DVD)
Medieval II: Total War (Religion and Crusades) (DVD)
Need for Speed: Carbon (Autosculpt) (DVD)
Neverwinter Nights 2
Sam and Max: Freelance Police
Spore (Conflict)
Stranglehold (DVD)
Team Fortress 2 (DVD)
The Witcher (DVD)
Unreal Tournament 2007 (GC 2006) (DVD)

Imagini

Bioshock
Guild Wars: Nightfall
Silent Hunter 4

Wallpaper

Lineage II: The Chaotic Chronicle
Neverwinter Nights 2
Warhammer: Mark of Chaos

Screensaver

Silent Hill

Drivere

ATI Catalyst 6.8 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 91.47 (DVD)

Patch

FlatOut 2 v1.1 Beta EU
Heroes of Might and Magic V v1.03 (DVD)
LEGO Star Wars v1.1
Madden NFL 2007 v2.0
Prey v1.1 (DVD)

Antivirus

NOD32 Antivirus System 2.51.30

Freeware

Ashampoo Firewall 1.10
QuickTime Alternative 1.76 Beta 1 (DVD)
Skype 2.6.0.81 Beta (DVD)
xpy 0.9.7

Shareware

Encrypt My Information 3.01
GetRight 6.0b
Nero 7 Lite 7.2.7.0 (DVD)
PowerStrip 3.70.570
The Bat! Professional 3.85.03 (DVD)
WinRAR 3.61

EXTRA

LBreakout2 (versiune completă)
SAVAGE: The Battle for Newerth (versiune completă) (DVD)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Freedom Force vs The Third Reich

Refugiul tuturor iubitorilor de dreptate care nu sunt îndeajuns de bărbați încât să-și îmbrace chiloții peste colanții albaștri, Freedom Force vs The Third Reich este un The Bard's Tale al benzilor desenate, un action RPG simpatic foc și plin de umor, care nu ezită să ia peste picior clișeele ce sufocă majoritatea benzilor desenate cu supereroi. Dacă aveți dubii în privința calității, aflați că Freedom Force s-a născut și a crescut în ograda celor de la Irrational Games, oamenii care ne-au dăruit System Shock-ul.



OCTOMBRIE 2006

| | | | |
|-----------|---|---------------------------|----|
| Editorial | 3 | World of Warcraft Journal | 59 |
| Știri | 6 | Eve Online Journal | 59 |

SPECIAL

| | | | |
|---------------------------------------------|----|--|--|
| LEVEL la Games Convention – Leipzig 2006 | 12 | | |
| Magic: The Gathering | 16 | | |
| World GameMaster Tournament România | 20 | | |

PREVIEW

| | | | |
|---------------------------------------------------------------|----|--|--|
| The Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-King | 22 | | |
| Archlord | 24 | | |
| Guild Wars: Nightfall | 26 | | |

REVIEW

| | | | |
|-----------------------------------------|----|--|--|
| LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | 30 | | |
| Sword of the Stars | 32 | | |
| Madden NFL 07 | 34 | | |
| American McGee Presents: Bad Day L.A. | 36 | | |
| Call of Juarez | 38 | | |
| GTI Racing | 44 | | |
| ProStroke Golf: World Tour 2007 | 45 | | |
| Age of Pirates: Caribbean Tales | 46 | | |
| Faces of War | 50 | | |
| NHL 07 | 52 | | |

MODs

| | | | |
|------------------------------------------------|----|--|--|
| Darkness over Daggerford | 54 | | |
| Classic Doom 3 | 56 | | |
| DarthMod 8.0 Dark Edition (Rome: Total War) | 56 | | |

ONLINE

| | | | |
|--------------------------|----|--|--|
| City of Villains Journal | 58 | | |
| Guild Wars Journal | 58 | | |

CONSOLE

| | | | |
|----------------------------------------|--|----|--|
| PSP | | | |
| Locco Rocco | | 60 | |
| Syphon Filter: Dark Mirror | | 60 | |
| PS2 | | | |
| Grand Theft Auto: Liberty City Stories | | 62 | |

HARDWARE

| | | | |
|--------------------------------------|--|----|--|
| Thrustmaster Ferrari GT 2 | | | |
| in 1 Rumble Force | | 64 | |
| D-Link VoIP Phone Adapter DPH-50U | | 65 | |
| Transcend StoreJet OTG | | 65 | |
| Logitech MX Revolution | | 65 | |
| Samsung Digimax L85 | | 66 | |
| Iris IRIScan | | 66 | |
| Tagan Turbojet TG900-U95 | | 66 | |
| Freecom ToughDrive Pro 120 GB | | 67 | |
| Point Of View GeForce 7950 GX2 | | 67 | |
| Hercules Gamesurround Muse Pocket LT | | 67 | |
| Packard Bell EasyNote MX65 | | 67 | |
| Razie printre platane | | 68 | |
| Get Mobile | | | |
| Sony Ericsson Z610 | | 72 | |
| Nokia 8800 Sirocco | | 72 | |
| Samsung X830 | | 72 | |

LIFESTYLE

| | | | |
|-----------------------------|--|----|--|
| www. | | 74 | |
| Filme - Fierce People | | 74 | |
| Filme - Final Destination 3 | | 75 | |
| DVD-uri | | 75 | |
| Patch | | 77 | |

| | | | |
|----------|--|----|--|
| CHATROOM | | 78 | |
|----------|--|----|--|

WII ÎN EUROPA

După ce inițial au fost anunțate datele și prețurile doar pentru Japonia și SUA, la mijlocul lunii septembrie, într-o conferință de presă ținută în Londra, au fost prezentate și informațiile de interes pentru gamerii europeni. Așadar, gameri și gamerite, vineri, în data de 8 decembrie, next-gen-ul în viziunea celor de la Nintendo vine în Europa și credem că va fi prima consolă care va ajunge și pe piața de la noi. Prețul anunțat este de 249 de euro, iar pachetul conține:



- ▶ Consola Wii (albă)
- ▶ Telecomandă Wii cu șnur
- ▶ Nunchuk
- ▶ Adaptor Wii AC
- ▶ Cablu Wii Stereo AV
- ▶ Stand Wii
- ▶ Wii Stand Plate
- ▶ Wii Sensor Bar
- ▶ Sensor Bar Stand
- ▶ Baterie AA
- ▶ Jocul Wii Sports (baseball, tenis, bowling, box, golf)

Prețurile pentru accesoriile suplimentare vor fi:

- ▶ Telecomandă Wii - 39 euro
- ▶ Nunchuk - 19 euro
- ▶ Controller clasic - 19 euro



PSYCHONAUTS INTRĂ PE STEAM

Încă un joc este pregătit să intre în marea și fericita familie Steam. Este vorba de minunatul Psychonauts al celor de la Majesco, care se va alătura, începând cu luna octombrie, jocurilor BloodRayne 1&2 și Advent Rising, care sunt deja comercializate pentru sume cuprinse între 10 și 20 de dolari. Cu ocazia acestui anunț, Daniel Hofbauer, biz-dev director Majesco, s-a gândit să intre puțin în grațiile celor de la Valve, doar-doar îi scot joacele mai în față, și ne-a asigurat că Steam este cea mai mare și mai tare platformă de distribuție. Știam. Și dacă tot am vorbit despre Majesco, trebuie spus că în urma cifrelor de vânzări scăzute din ultima perioadă, compania a decis să se orienteze spre proiecte mai mici și momentan lucrează la o serie de jocuri pentru Wii, unul dintre ele fiind Bust-A-Move Revolution, pregătit pentru începutul lui 2007.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER MULTIPLAYER PACK 3

La insistențele fanilor, cei de la Ubisoft au lansat GRAW multiplayer pack 3. Mai exact comunitatea a dorit modurile siege și co-operative și asta a și primit. În modul siege, una din echipe trebuie să ocupe o zonă

strategică în care să reziste cel puțin cinci secunde, iar în modul co-op salvarea vine după ce treci de dușmanul înrâncenat și ajungi la punctul de extracție. Această provocare este disponibilă pentru 12 jucători, care se pot organiza în trei echipe. Mulțumiți?

DEZMINȚIRE DE LA BETHESDA

După ce flăcăii de la Gamespot au anunțat că, din 21 noiembrie, pentru 20 de dolari putem cumpăra primul expansion pentru The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda s-a grăbit să preci-



zeze că Knights of the White Stallion rămâne doar un quest din Oblivion și nicidecum titlul unui expansion. De asemenea, a menționat că vom fi informați de îndată ce își va pune în cap să ne pregătească add-on-uri sau expansion-uri pentru TES IV. Momentan, se pare că o duce foarte bine cu comerțul de pe OblivionDownloads.com.

LEVEL TOP 10

| | |
|-------------------------------------|-----|
| 1. The Elder Scrolls IV: Oblivion | 352 |
| 2. World of Warcraft | 123 |
| 3. Half-Life 2: Episode One | 110 |
| 4. Heroes of Might and Magic V | 106 |
| 5. Hitman: Blood Money | 82 |
| 6. Dreamfall: The Longest Journey | 47 |
| 7. 2006 FIFA World Cup | 39 |
| 8. Rise of Nations: Rise of Legends | 17 |
| 9. Dungeons & Dragons: Stormreach | 7 |
| 10. Sensible Soccer 2006 | 4 |

Top preluat de pe www.level.ro



MAKE SOMETHING UNREAL LA O NOUĂ EDIȚIE

Epic Games, oamenii care ne vor aduce în case Gears of War și Unreal Tournament 2007, s-au gândit că o nouă ediție a competiției Make Something Unreal nu ne-ar strica deloc. De aceea, au anunțat, prin vocea vice-președintelui Mark Rein, care le

sunt planurile în această direcție. Ediția precedentă, sponsorizată de NVIDIA, care a avut premii în valoare de un milion de dolari, s-a bucurat de un succes răsunător, avalanșa de mod-uri noi pentru UT2004 reușind să-i confere acestuia o aromă aparte și noi motive de a-l păstra mult timp de acum înainte instalat pe HDD-uri. Este un motiv cât se poate de întemeiat pentru a promova și susține viitoarele titluri din seria Unreal Tournament și de acum înainte. Așadar, pentru UT2007 planurile sunt mari, cei de la Epic Games promițând să adune noi sponsori și să ofere premii cel puțin la fel de valoroase, în speranța că vom avea parte de un concurs de mod-uri la fel de atractiv.

Platforma va fi, de această dată, Unreal Engine 3, un aspect care l-a făcut pe Mark Rein să declare că rezultatele vor fi spectaculoase, așteptările fiind cu atât mai mari.

2K GAMES VA DISTRIBUI JADE EMPIRE PENTRU PC

BioWare a reușit, în cele din urmă, să încheie un acord de distribuție pentru versiunea de PC a RPG-ului Jade Empire. Numele publisher-ului este 2K Games. Jocul vrea să vadă lumina zilei în ianuarie 2007, însă, ca de obicei, data lansării nu este bătută în cuie. În lista cu argumente pro BioWare am găsit controlul intuitiv, monștri și inamici noi susținuți de un AI mai inteligent, stiluri noi de luptă și grafica îmbunătățită, care ne va încânta privirile.



DARK MESSIAH VINE ȘI PRIN STEAM

Valve s-a luat de mână cu Ubisoft pentru a face posibilă distribuția jocului Dark Messiah of Might & Magic și prin Steam. Gabe Newell, mare fan al seriei, președinte și co-fondator al Valve, s-a arătat încântat de afacere și nerăbdător să-l joace, adăugând că rândurile jocurilor ce urmează a fi lansate prin Steam se vor îngroșa pe măsură ce se apropie sărbătorile de iarnă. Un bun exemplu în acest sens îl reprezintă GTI Racing, Xpand Rally, colecția de jocuri PopCap Games și altele, toate recent intrate pe canalul de distribuție online al Valve. Adică Steam.

Am instalat Zuma Deluxe. Nebunie!



LANSARE CĂRȚI DE JOC WORLD OF WARCRAFT

Pentru că din păcate MTG încă nu a ajuns la noi, o serie de alte tipuri de seturi de cărți de joc și-au făcut apariția pe piața românească. Fantasy Games, cei responsabili și cu www.fantasygames.ro, ne-au anunțat lansarea unui set de cărți de joc pe marginea celebrului MMORPG. Sperăm că în curând vom pune și noi mâna pe acesta pentru a ne face o impresie transmisibilă către voi.



PETER JACKSON ȘI FILMUL HALO

După succesul imens al acestui joc de la Microsoft Games, era și normal ca industria cinematografică să încerce să pună mâna pe licența de difuzare. Spre bucuria noastră, producător și regizor va fi Peter Jackson, același om care a stat și în spatele seriei The Lord of the Rings. Slavă Domnului că Uve s-a mai dat la fund. Oricum, Peter declară că deși scenariul nu e încă scris, partea grafică este deja în lucru. El e conștient de faptul că



Microsoft nu-i va ierta nicio greșeală, așa că este obligat să facă un film bun. Stresul se simte din declarațiile sale – „E atât de ușor să închizi ochii și să-ți imaginezi o versiune foarte proastă a lui Halo. Lucrul acesta vine spre tine într-un mod înspăimântător de rapid. Și exclami: Oh Doamne! Ar putea fi groaznic”. Dar cine știe, poate că Halo va fi primul film făcut după un joc care să merite vizionat. Având în vedere atitudinea lui Peter Jackson, e posibil.



EA CUMPĂRĂ CRYTEK?

Într-un articol publicat în ziarul german Die Welt în septembrie se menționează că Gerhard Florin (vice-președinte executiv EA și manager general al International Publishing) a descris Crytek ca fiind un candidat foarte



interesant în cazul unei eventuale achiziții. Discuțiile dintre EA și Crytek au fost confirmate, însă Faruk Yerli, co-fondator al studioului din Frankfurt, a declarat că mai marii de la Crytek (FarCry, Crysis) au luat în considerare și o ofertă publică. Let the hunt begin!

CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - AUGUST 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

O nouă tragere la sorți a desemnat câștigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE”, organizată la sfârșitul lunii august 2006 de Best Distribution și LEVEL. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceți pentru a participa la acest concurs este să achiziționați jocurile originale, consolele și accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution și să completați taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul original **CivCity: Rome** a fost câștigat de Milena Roman din București.

Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câștigat de Meszar Mark Norbert din Arad

Banii necesari achiziționării jocului **The Sims 2** pentru PlayStation 2 îi vor fi returnați lui Costin Olaru din București.

Un **tricou cu Hitman: Blood Money** a fost câștigat de Vlad Sandu din București.

Câte două **postere cu jocurile The Da Vinci Code și Aeon Flux** au fost câștigate de Daniel Tîr-

meș din Brașov și de George Iulian Smărăndache din Constanța.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitați: „Merită să joci originale!” și să citești LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

PS3 VINE MAI PE SEARĂ

Sony a anunțat că nebulaticii gameri din Europa nu vor pune mâinile, în mod legal, pe consola PS3 mai devreme de luna martie a anului următor. Nici nu știm cum se traduce această dată pentru România. Pentru Japonia și America de Nord, datele de 11, respectiv 17 noiembrie rămân neschimbate. Amânarea a fost cauzată de lipsa unui număr suficient de unități Blu-Ray produse de grupul Sony (le-a fost rușine să ceară cu împrumut de la Philips, Sharp sau Arctic). Presimțind valul de vorbe dulci, Sony a anunțat lansarea unui nou site PS3... sau era pentru vorbele dedicate lipsei unui cablu HDMI din pachetul unui console de 600 de euro? Voi decideți!





Sony Ericsson

Hai să-l cunoști în realitate!

Acum poți să-l cunoști personal pe Ronaldinho, la un meci al Barcelonei și să participi la Academia de Fotbal Sony Ericsson. Intră în Campus, înregistrează-te pe www.vodafone.ro/campus până la 15 octombrie și ești în cursă!

În plus, poți câștiga unul dintre cele 50 de telefoane Sony Ericsson V630i.



În Vodafone Campus ai:

3 $\frac{\text{¢}}{\text{min.}}$

Tarif fără TVA.



trăiește fiecare clipă

vodafone



SILENT HUNTER 4, ANUNȚAT

Încurajați de succesul răsunător al lui Silent Hunter 3, oamenii de la Ubisoft ne pregătesc al patrulea joc din serie, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific. Având în vedere că acesta crește în ograda studiourilor Ubisoft România (respect, băieți... și fete!), suntem mai mult ca siguri că se va dovedi un demn urmaș al lui Silent Hunter 3 și nu torpila care s-a numit Silent Hunter 2. Silent Hunter 4 va fi lansat la apă în primăvara anului 2007. Gut! Guuuuuut!



SE VOR LANSA

OCTOMBRIE 2006

| | |
|-------------------------------------------------|-----------------|
| Gothic 3 | JoWooD |
| Neverwinter Nights 2 | Atari |
| Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent | Ubisoft |
| Dark Messiah of Might & Magic | Ubisoft |
| The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade PC | THQ |
| Mage Knight Apocalypse PC | Deep Silver |
| Open Season PC | Ubisoft |
| Barnyard PC | THQ |
| Shadows of War PC | ON-Games |

SIMBIN ANUNȚĂ RACE

Compania Simbin (GTR, GT Legends, GTR2) a făcut public noul său proiect, RACE, jocul oficial al campionatului WTCC. Race vine cu un nou engine, dezvoltat în



urma colaborării cu Eurosport și echipele implicate în WTCC. Lansarea jocului este prevăzută a avea loc înaintea Crăciunului, iar numele distribuitorului va fi anunțat în curând. Un preview al jocului va apărea garantat în numărul viitor.



LOGITECH TE PUNE LA JOACĂ

Sub deviza Love to play!, Logitech lansează în România jocul virtual LogiGame. Ideea LogiGame este că, jucându-te și relaxându-te, poți să îți îmbunătățești aptitudinile cum ar fi îndemânarea și atenția distributivă. Mai mult, poți câștiga premii. Mecanismul este simplu: cumperi

orice produs Logitech și îți faci cont pe site-ul www.logigame.ro. Te joci și, de la un anumit nivel în sus, vei avea două opțiuni: fie să continui jocul până la premiul cel mare (mult premiatul sistem de boxe Z 5500), fie să îți revendici premiul de la nivelul respectiv. Zeci de premii îi așteaptă pe jucători.

LINIȘTE... LA UBI SE LUCREAZĂ

Deși o confirmare ca la carte nu a fost făcută, se pare că Staying Alive este următoarea surpriză de la Ubisoft. După cum sugerează și titlul, jocul va fi un action survival netradițional (ca să nu-i spună revoluționar). Prea multe nu se cunosc momentan, dar vă putem spune că jocul se încadrează în tendința acțiune și stil. Povestea pornește după un cutremur nimicitor, iar armele de foc ne vor fi de mare folos... până la un moment dat când, când...

GAMES FOR WINDOWS PROGRAM

Una dintre cele mai urâte găselnițe de la Microsoft, care nu se oprește din tendința sa de a monopoliza toată piața, este acest Games for Windows Program. Este vorba de un proiect de proporții epice, care cuprinde deocamdată titluri ca Traveller Tales' LEGO Star Wars II: The Original Trilogy și Relic's Company of Heroes, cu scopul de a impune noi standarde producătorilor de jocuri. Jocurile care vor să intre în acest program vor trebui să îndeplinească o listă serioasă de condiții care cuprind: suport pentru widescreen, pentru

controlerul de Xbox 360, instalare rapidă și ușoară, abilitatea de a fi lansate din Windows Media Center și compatibilitate deplină cu Windows Vista și Internet Explorer.



Microsoft®
Windows®

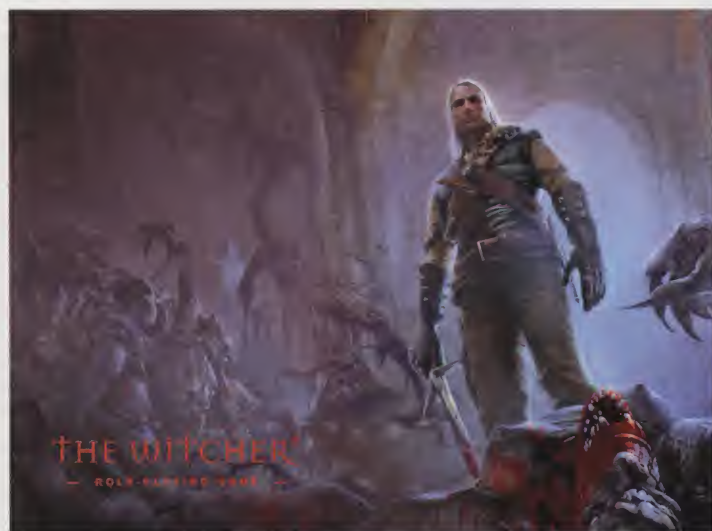
SID MEIER'S CIVILIZATION CHRONICLES, CONFIRMAT

Take-Two a anunțat lansarea unei ediții super-speciale a seriei Civilization. Pachetul va conține... să tragem aer în piept... cele patru jocuri cu toate expansion-urile, jocul de cărți Civ, o carte cu 96 de pagini dedicate istoriei Civilization, un „making of” DVD, plus alte surprize. Toate pentru doar 40 de lire sterline, începând de luna aceasta. Cadoul perfect.



ATARI ADUCE THE WITCHER

După cum ne-au promis la Leipzig optimiștii băieți de la CD Projekt, a fost anunțat și distribuitorul pentru The Witcher. Plăcerea a revenit companiei Atari, care în primăvara următorului an va aduce mult așteptatul RPG pe PC-urile din Asia și Europa. Anunțul a fost făcut în Lyon în cadrul unei conferințe de presă în care, bineînțeles, părțile și-au exprimat încântarea cu privire la noua colaborare.



MĂSURI ANTI-PIRATERIE ÎN CHINA

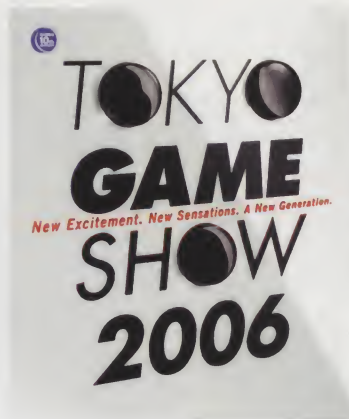
În luna iulie, autoritățile din China anunțau începutul unei campanii de 100 de zile împotriva pirateriei, iar rezultatele prezentate cu o lună înainte de final sunt impresionante. Au fost distruse aproape 13 milioane de CD-uri și DVD-uri și au fost închise 8907 puncte de vânzare, 481 de companii de distribuție și 942 de site-uri ilegale. Premierul Wu Yi l-a asigurat pe ambasadorul SUA că măsurile de protecție a proprietății intelectuale vor continua. Acum mai sunt și prietenii!



TOKYO GAME SHOW

După E3, cel de-al doilea mare eveniment jurnalistic dedicat gamerilor este Tokyo Game Show, care s-a desfășurat între 22-24 septembrie 2006. Spre deosebire de anii anteriori, au fost mai puține titluri importante, marii absenți fiind Halo 3 sau Blue Dragon. Mai jos, iată lista principalelor jocuri care au fost prezentate:

- ▶ MotoGP'06 (THQ)
 - ▶ WWE 2007 SmackDown vs. Raw (THQ)
 - ▶ The Outfit (THQ)
 - ▶ Vampire Reign (AQ Interactive)
 - ▶ A Ressha de Gyouku HX (Artdink)
 - ▶ Dead Rising (Capcom)
 - ▶ Lost Planet Extreme Condition (Capcom)
 - ▶ Winning Eleven Serie (Konami)
 - ▶ Operation Darkness (Success)
 - ▶ Project Sylpheed (Square Enix)
 - ▶ Tomb Raider Legend (Eidos)
 - ▶ X-Men The Official Game (Spike)
 - ▶ Prey (Spike)
 - ▶ Full Auto (Sega)
 - ▶ Sonic the Hedgehog (Sega)
 - ▶ Chikyuu Boueigun X (D3)
 - ▶ Fuzion Frenzy 2 (Hudson)
 - ▶ Culdcept Saga (Bandai Namco)
 - ▶ Trusty Bell: Chopin's Dream (Bandai Namco)
 - ▶ Mobile Suit Gundam: Operation: Troy (Bandai Namco)
 - ▶ The Idol Master (Bandai Namco)
 - ▶ Super Robot Taisen XO (Banpresto)
 - ▶ Tenchu Senran (From Software)
 - ▶ Dead or Alive Xtreme 2 (Tecmo)
 - ▶ Forza Motorsport [2] (Microsoft)
 - ▶ Viva Pinata (Rare)
 - ▶ Riot Act [Crackdown] (Microsoft)
 - ▶ Rockstar Games presents Table Tennis (Microsoft)
 - ▶ Gears of War (Microsoft)
- Vom reveni în numărul următor cu detalii suplimentare.



GAME ON – ISTORIA JOCURILOR

Între 21 octombrie 2006 și 25 februarie 2007 se va desfășura la Londra cea de-a doua ediția a Game On, o celebră expoziție dedicată istoriei jocurilor. Unul dintre cunoscuții artiști street-art internaționali, Jon Burgerman, va face o prezentare a unui timeline al jocurilor video, într-un stil specific. Un alt lucru interesant este faptul că expoziția va conține computerul care a rulat primul joc video, PDP-1 și Space War, precum și prima consolă, Computer Space Arcade Machine. Pe lângă acestea, vor mai avea loc o mulțime de alte dezbateri și prezentări pe marginea istoriei jocurilor.

www.gameonweb.co.uk/





LEVEL la Games Convention – Leipzig 2006

Cu E3-ul în schimbare, deoarece de anul viitor va fi dedicat doar presei, Games Convention-ul din Leipzig are toate șansele să devină cel mai important târg din lume. Cifrele de anul acesta sunt impresionante. În cele cinci zile, nu mai puțin de 183.000 de vizitatori au trecut pe la standurile celor 368 de companii participante. Totuși, nu toate companiile au văzut în Leipzig GC un târg internațional și multe prezentări sau conferințe de presă aveau ca țintă piața germană. Pe de altă

parte, unii au fost foarte deschiși la discuții și chiar au cerut o mulțime de detalii despre gaming-ul românesc. Nu are rost să vă povestim acum despre calitatea organizării (scrie clar în titlu Leipzig) sau despre mașinile Hummer care ofereau transport gratuit pe o anumită rută, din păcate nu a noastră, așa că în cele ce urmează trecem la subiect. Cinci zile de Leipzig și tot atâtea zile de conferințe de presă, întâlniri și prezentări, presărate cu multe ore petrecute la standurile jocurilor. Mai trebuie spus că orice joc scos și pentru PC și pentru Xbox 360 era disponibil doar pe consola celor de la Microsoft și cred că noi am fost singurii care am strâmbat puțin din nas. Restul de 182.998 de vizitatori nu au avut nicio problemă.

Midway all the way

La conferința de presă susținută de Midway ne-am repezit în speranța că vom afla mai multe detalii despre The Wheelman, jocul bazat pe filmul cu același nume, cu Vin Diesel în rolul principal. Ne-am așezat cuminiți în primul rând și am ciulit urechile în direcția unui nene care începuse să facă vocalize la microfon, realizând cu surprindere că ține speech-ul în limba germană. Rzarectha a început imediat să se scarpine concentrat pe șapcă, iar eu am ciulit urechile în direcția personajului, doar-doar oi înțelege tot ce vrea

să zică. Pe scurt, n-a făcut nimic altceva decât să ridice în slăvi Midway și să-l introducă în scenă pe David Zucker, Midway CEO și vecin de scaun cu mine, cerându-și mii de scuze vizavi de faptul că David nu-și va putea ține discursul în limba germană. Shut up!

Am aflat astfel cum vede Midway viitorul industriei jocurilor, dat fiind faptul că vânzările din industria muzicală și cinematografică înregistrează, de la o vreme încoace, creșteri nesemnificative. Zucker preconizează că încasările de pe urma jocurilor le vor întrece cu mult pe cele ale filmelor, dar este doar o chestiune de timp. Ceea ce are de făcut Midway în această direcție, susține el, este să urmeze ceea ce filmele fac bine, să evite ceea ce fac prost și să ofere mai mult decât acestea pot oferi. Totodată, consideră că multe dintre jocurile bazate pe filme ce nu depășesc încasări de 300 de milioane de dolari la box office chiar pierd bani. Shrek și Finding Nemo par a fi singurele excepții. Tocmai de aceea Midway își va orienta atenția spre licențe asemănătoare (un exemplu în acest sens fiind Happy Feet) și noi proprietari intelectuale inspirate de filme, precum The Wheelman și Stranglehold, ultimul dintre ele cu rădăcinile adânc înfipite în filmul Hard-Boiled. Cât despre The Wheelman tot n-am aflat mare brânză, mulțumindu-ne cu un trailer CG și cu mențiunea că jocul va folosi Unreal Engine 3.



Solo David Zucker

Unreal Tournament 2007

Unul dintre motivele pentru care am făcut deplasarea la Leipzig a fost UT2007, care a reușit să ne întreacă orice așteptări. Prezentarea a durat aproximativ douăzeci de minute și ne-a dat ocazia să facem cunoștință cu patru dintre vehiculele ce-și vor face apariția în joc: Goliath, Cicada, Leviathan și Dark Walker. Dacă pe primele trei le-am recunoscut din UT2004, întâlnirea cu tripodul demențial care amintește de invadatorii extraterestri din filmul War of the Worlds a fost una îndelung așteptată. Puterea distructivă a laserului de pe Dark Walker este pur și simplu devastatoare, însă pe cât de impresionant este efectul obținut, pe atât de mică este viteza de deplasare a celui mai important vehicul din curtea rasei Necris. Pentru a compensa lipsa de mobilitate în fața unui atac susținut, jucătorul se poate așeza în turela de pe partea inferioară a tripodului, de unde își poate mătura adversarul cu mai multă



ușurință. La polul opus, rasa Axon își pune baza în „bătrânul” Leviathan pentru a răspunde cu aceeași monedă. Măcelul dintre cele două rase, la care am asistat gătuși de emoție și arzând de dorința de a mistui dintr-un Dark Walker o divizie de tancuri, nu cunoaște grad de comparație. Cât pe ce să ne dea lacrimile. Intens? Exploziv? Puțin spus.

De asemenea, dat fiind faptul că UT2007 va fi cel mai mare din serie ca spațiu de joacă, Epic Games le va da jucătorilor posibilitatea să scurteze distanțele mari cu ajutorul unei plăci anti-gravitaționale. Ceea ce face nu doar utilă,

Cu puțin timp rămas până la lansarea ultimelor două console din valul next-gen, era de așteptat ca ochii vizitatorilor să fie pe Nintendo și Sony. Bineînțeles, interesul nu a lipsit nici față de mișcările celor de la Microsoft. Prima zi a adus și primele conferințe de presă în care Nintendo și Microsoft au mutat primele. Cu suflul la gură, am așteptat să vedem replica celor de la Sony și în așteptare am rămas până la sfârșit pentru că prezentarea unei versiuni funcționale a PS3-ului nu a avut loc. După ce și-a asigurat premiul „cea mai mare dezamăgire”, Sony a continuat să piardă teren și în luna septembrie prin anunțarea amânării datei de lansare pentru Europa până în martie 2007. De lipsa cablului HDMI nici nu mai are rost să vorbim, oricum reacția negativă față de acest aspect a fost mai puternică decât s-ar fi așteptat șefii de la Sony. Pe scurt, PlayStation 3 la Leipzig a însemnat una bucată consolă care nu ne-a inspirat nimic

de sub vitrina în care era păstrată. Nici măcar un plan de subtilizare nu a încolțit în mintea obișnuită cu asemenea gânduri la fiecare vizită pe la băncile locale. Probabil cu amânarea PS3-ului pentru Europa în minte, Sony a preferat să mute pe teren propriu, mai exact la Tokyo Game Show, care a avut loc în perioada 22-24 septembrie, și astfel să-l trimită pe Moș Crăciun la coadă la Wii-uri. Și oamenii de la Nintendo îl așteaptă cu brațele deschise pentru că din data de 8 decembrie poți avea propriul tău Wii în schimbul sumei de 249 de euro. Și dacă ei nu au amânat Europa, prestația din Leipzig a fost alta. Au început cu conferința de presă, dar orientată pentru piața din Germania, în care profitând de hype-ul legat de Wii au indus și o prezentare a strategiei Nintendo caracterizată de cuvinte și ambiții mari.

dar și distractivă folosirea ei este posibilitatea executării unor scamatorii de efect. Sunt mai puțin complexe decât cele ale lui Tony Hawk, dar cu siguranță adaugă un plus de savoare confruntărilor din multiplayer.

John Woo presents Stranglehold

După ce ne-am făcut de lucru cu Elveon și sistemul său complicat de luptă în care aproape că ne-am prins urechile, dar ne-a

Războiul consolelor

Scopul lor este... ați ghicit!... să reinventeze gaming-ul. A urmat partea dedicată DS-ului, după care, însoțit de o furtună de blițuri, capul de afiș a intrat în scenă. Un meci de tenis din Wii Sports, anunț și prezentare pentru Mario Strikers Charged și un mix de trailere, totul încheiat cu o ședință foto de îți venea să crezi că se lansează versiunea finală a motorului pe hidrogen. Singura nemulțumire a celor prezenți a fost legată de lipsa

unui răspuns la întrebările când și cât, care au venit totuși la mijlocul lunii trecute. Spre nemulțumirea vizitatorului de rând și spre fericirea reprezentanților presei, Nintendo a oferit celor din urmă șansa de a încerca ingenioasa consolă. Din toate standurile din zona destinată exclusiv presei, Nintendo a fost singurul care a reușit să ne alinieze frumos la coadă. Și uite așa după o oră jumătate (am pândit când a



Ea este Anna, el este Wii

fost coada mai mică) de schimbat impresii cu doi japonezi care ne asigurau că PS3-ul va fi noul rege, am fost preluați de o domnișoară care avea o engleză mai bună decât germana noastră și care s-a oferit să ne dezvăluie toate secretele consolei Wii. Primii pași i-am făcut pe terenul de tenis, după care am trecut la baseball (ambele din Wii Sports, care va fi inclus în pachetul de bază) pentru ca ultimele minute să le petrecem stăpînd Yakuza din Red Steel. Cuvintele sunt de prisos... ne gândeam în timp ce ne erau oferite explicații cu privire la modul de folosire al controller-ului, care este mai intuitiv decât am fi crezut. Felul în care acesta redă mișcările este extraordinar, nici urmă de delay sau lipsă de precizie. Este ușor și poate fi manevrat fără nicio problemă, practic este o extensie a mâinilor. Să fie primit.



L-am împărțit la șase...

impresionat din punct de vedere vizual, Stranglehold a venit ca o gură de aer în furnicarul care s-a numit pentru câteva zile GC 2006. Jocul este de fapt o continuare a filmului Hard-Boiled cu Chow Yun-Fat, care și-a împrumutat vocea în joc, și este regizat de John Woo, cunoscutul regizor participând cu trup și suflet la realizarea lui. David Zucker (Midway) a declarat că ideea din spatele lui Stranglehold este aceea de a surprinde esența filmelor lui John Woo. În traducere liberă - schimburi de focuri spectaculoase, executate cu grația unui acrobat. Demonstrația la care am luat parte a scos în evidență coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri (un lucru la care John Woo se pricepe de minune), experiența profund cinematică și mediul de joc destructibil aproape în întregime. Scaunele trântite de pereți se fac bucăți, faianța de pe toți pereții dispare cu fiecare glonț ce-și ratează ținta, mesele se fac pulbere, iar coloanele de beton lovite de rachete dispar într-un nor de praf, lăsând fiarele contorsionate ale structurii de rezistență expuse vederii. În tot acest timp, inspectorul Tequila se balansa pe candelabre de la un palier la altul, trăgând din toate pozițiile posibile și imposibile într-o succesiune de „Tequila time”-uri asemănătoare „bullet time”-ului din Max Payne, dar mult mai spectaculoase prin maniera execuțiilor. Despre grafică, atât: superbă!

Brothers in Arms: Hell's Highway

După îndelungi căutări și două centre de informare care ne-au trimis oriunde numai în direcția care trebuia nu, am ajuns și la conferința Ubisoft. Înăuntru, întuneric și popor claie peste grămadă. Ne-am furișat cu grijă, nu cumva să deranjăm pe cineva, am călcat un coleg pe mână, a țipat scurt, mi-am cerut scuze (bagă-ți domne' mâna aia undeva!) și am găsit în cele din urmă câte un loc pe „plajă”. Mai



Sid a insistat să avem o amintire



Pentru cei care merită

departe, ne-am îndreptat atenția către scena din Brothers in Arms: Hell's Highway ce se desfășura în fața noastră, și către Randy Pitchford, președinte Gearbox, care gesticula și ne explica de zor. În comparație cu primele jocuri din serie, Hell's Highway nu numai că arată incredibil de bine, fiind mult mai detaliat, dar are un „je ne sais quoi” ce-l face extrem de plăcut ochiului. Animațiile sunt excelente, creând senzația de realism în orice situație. Unul dintre cele mai relevante exemple în



De-abia l-am dat jos din scaun.

acest sens este modul în care eroul sare peste un gard, întinzând mâna și apucând apoi gardul pentru a se sălta peste el, iar jucătorul urmărește toate mișcările corpului din perspectiva first person. Gearbox a botezat acest artificiu tehnic First Person Actor. În altă ordine de idei, civilii vor fi prezenți peste tot în joc, adăugând un plus de realism atmosferei. Demonstrația a arătat, printre altele, că jocul va

pune accent și pe elemente de stealth și îi va oferi jucătorului ocazia să se furișeze în spatele inamicului fără a fi depistat.

Una peste alta, Brothers in Arms Hell's Highway s-a dovedit a fi unul dintre cele mai arătoase jocuri din cadrul GC 2006, iar noi vă sfătuim să fiți pregătiți pentru un viitor preview, pentru că nici nu știți ce pierdeți.

Bioshock

Bioshock a fost un alt joc vânat de toată lumea, iar demonstrația din spatele ușilor închise la care am luat parte ne-a făcut cunoștință cu cel mai bun joc al expoziției. Jocul folosește engine-ul Vengeance, și nu Unreal Engine 3 cum credeam inițial, acesta fiind primul aspect care ne-a surprins. Să fie oare o referire la jocul Tribes: Vengeance? Nu ne-a trecut prin cap să întrebăm. Oricum ar fi,

Irrational a petrecut trei ani dezvoltând engine-ul, rezultatele fiind incredibile, mai ales în cazul efectelor produse de apă. Dacă stăm să ne gândim bine, acestea sunt unele dintre elementele esențiale din joc, deoarece acțiunea se petrece într-un complex subacvatic devastat de ororile unui experiment care a dat greș. Pentru a supraviețui, oamenii folosesc acum Adam, o resursă necesară pentru a întreține bio-modificările ce-i mențin în viață. În demo am văzut cum un tip înalt,

îmbrăcat într-un costum de scafandru grosolan, are grijă de o fetiță care se plimbă de la un cadavru la altul extrăgând Adam cu ajutorul unui ac mare și al unei seringi. Iar apoi îl bea. Am rămas impresionați apoi de Al-ul care își face nestingherit treaba, collector-ii, de exemplu, atacând doar dacă se simt amenințați, aspect ce adaugă un plus de imersivitate jocului. Este și cazul protectorului îmbrăcat în costum de scafandru, care nu ezită să atace dacă cineva sau ceva se apropie prea mult de fetiță. Asta nu înseamnă că nu există o mulțime de mutații cu înclinații criminale. Unul dintre băieții de la Irrational a declarat că jucătorii vor putea decide dacă vor să folosească bio-modificări. Cam riscant, probabil, din moment ce bio-modificările le produc NPC-urilor mutații, transformându-i în bestii.

Bioshock este deja un obișnuit al podiumului de premiere pe unde își face apariția, iar noi nu putem decât să sperăm că oamenii care ne-au adus System Shock 2 în case se vor achita cu brio de sarcina realizării unuia dintre cele mai originale jocuri născocite vreodată.



Parcă erau în altă lume

Gothic 3

Dacă la început Gothic 3 era considerat starul acestei ediții de GDC, lucrurile s-au mai schimbat între timp. Nu pentru că jocul ar fi dezamăgit pe cineva, ci pentru că alte jocuri au reușit să depășească așteptările. Câte persoane întrebați ce i-a impresionat cel mai mult, atâtea răspunsuri primeai. Totuși, despre Gothic 3 avem doar vești bune și din prezentarea pe care ne-a făcut-o cu foarte multă amabilitate Tamara Berger, International PR Manager JoWood, vă putem spune în primul rând că jocul nu va fi amânat (phiu). Între timp chiar a devenit gold și nimic nu poate sabota lansarea din 13 octombrie. De asemenea, am fost rugați să vă transmitem că scutiile medicale și concediile trebuie să acopere 200 de ore de joc (550 de quest-uri), mai mult decât satisfăcător. Cel puțin până la primul add-on, care va fi lansat în 2007. Mai multe detalii însă nu am primit. Jocul nu se luptă cu Oblivion la partea grafică, la restul capitolelor însă se anunță peste acesta. Chiar dacă cei de la Piranha Bytes au optat și ei pentru un sistem de scalare, am fost asigurați că nu vom observa acest lucru și nu vom retrăi dezamăgirea din Oblivion. Cât despre cerințele de sistem, varianta primită de noi sună așa: minimum 1GB RAM, procesorul la 2 GHz și placa video FX 5900/Radeon 9600, iar recomandat 2 GB RAM, PIV la 3 GHz și 7800 GT/Radeon X1800 XT. Welcome back Xardas!

Splinter Cell: Double Agent

După o prezentare mai amănunțită a jocului susținută de doi dintre producătorii jocului, am căzut de acord că Splinter Cell: Double Agent poate fi subiectul unuia din fericitele cazuri în care așteptările îți sunt depășite. Și fiți siguri că așteptam oricum multe de la Sam, nu degeaba a ajuns pe copertă din postura de preview. Au fost confirmate cele trei finaluri alternative, chiar dacă producătorii s-au blocat puțin când a

venit vorba de felul în care vor face legătura în următorul episod SC, două misiuni bonus care se vor debloca doar în anumite condiții și datele de lansare 17 și 19 octombrie pentru USA, respectiv Europa. Și pentru că a existat și o variantă demo care putea fi jucată de tot omul, tot pe Xbox 360, ne-am înființat și noi să ne convingem de spusele celor de la Ubisoft Canada. După coada de rigoare, a

urmat un capture de flag de 15 minute care a contat mai mult decât prezentarea de jumătate de oră. Sam, ești așteptat.

The Witcher

Uitați de Gothic 3 și de Oblivion au fost cuvintele care au deschis prezentarea The Witcher. cioLAN ne-a întrebat dacă l-am plesnit pe individ. Nu am apucat. Pe moment, am crezut că a venit sfârșitul lumii și jocul celor de la CDProjekt este ultimul pe care îl mai vedem, așa că ne-am conformat. Pentru un impact și mai mare a urmat un teaser realizat de un fost câștigător al Oscarului pentru animație – scurt metraj. La sfârșitul acestui trailer (il găsiți și pe DVD) trebuie să recunoaștem că nu mai aveam cuvinte. După ce ne-au prezentat scenariul jocului, punctul său forte, a urmat o prezentare structurată a gameplay-ului. Trebuie spus că ideile legate de combat system sunt excelente, iar din ce am văzut la fața locului au fost și



Pentru o secundă ne-am temut

Microsoft contraatacă

Conferința de presă a celor de la Microsoft ne-a făcut să uităm că vorbim de o consolă care a fost deja lansată, acesta fiind și scopul pe care și l-au propus organizatorii. După obișnuita parte dedicată gamerilor germani și succesului înregistrat de 360 până acum, a început bombardamentul. În data de 3 noiembrie Xbox 360



intră în Europa de Est. Mai exact în Cehia, Polonia, Ungaria și Slovacia. Până acum nu eram parte din Europa, acum am fost dați afară și din Europa de Est. Trist. Au urmat câteva minute dedicate jocului FIFA 07 și boom, încă una: Microsoft va avea exclusivitate timp de 12 luni pentru PES 6 și FIFA 2007 pentru consolele next-gen. I-am crezut pe cuvânt, dar ulterior s-a dovedit că era vorba doar de FIFA. După ce au fost anunțate planurile de viitor pentru 360, a urmat prezentarea „cele mai populare platforme de jocuri”, potrivit lui Rich Wickham, director Windows for Games. Și din imaginile prezentate putem spune că, odată cu lansarea DirectX 10, PC-ul intră și el în next-gen. Cu riscul să o dăm în bară rău, afirmăm că salvarea va veni de la Microsoft.

P.S. După o scurtă discuție avută cu Chris Lewis, Regional Vice President Microsoft Europe, după conferința de presă am primit și răspunsul la întrebarea România+Xbox=Love/ If yes then when: „Suntem într-un proces de expansiune, vrem să acoperim cât mai multe zone și când timpul va veni, vom ajunge și în România”. cioLAN a tradus pe site mai scurt: In the yeeeeear 2525...

implementate cu succes. The Witcher a fost ultimul joc pe care l-am vizitat la Leipzig și trebuie să vă spunem că prezentarea celor de la CDProjekt a fost una dintre cele mai la subiect din câte am văzut. În concluzie, nu găsim niciun motiv pentru care să nu afirmăm că jocul The Witcher va fi unul din cele mai bune titluri de anul viitor.

De la standul The Witcher până în Brașov lucrurile au mers ca unse, mai puțin anunțul din timpul zborului legat de un motor stricat, care ne-a oferit șansa să vizităm și aeroportul din München. Aceasta a fost o parte din GC 2006, urmând ca pe viitor să vă prezentăm restul informațiilor în cadrul unor preview-uri, care presimțim că vor fi încărcate de optimism.

■ Rzarectha, KiMO



❑ Poate unii dintre voi își mai amintesc că, acum vreo două numere, a apărut în paginile revistei LEVEL un material despre o organizație din București care se ocupă cu Dungeons & Dragons și Magic: The Gathering. Cu siguranță, puțini dintre voi își amintesc că, acum câțiva ani, K'shu scria lunar despre același joc Magic: The Gathering. Colegii de la LEVEL mi-au dat ocazia să reiau, dacă se poate spune așa, încercările lui K'shu de a vă prezenta frânturi din universul MTG. Ce este MTG? Ce presupune, ce implică și ce solicită acest joc de la cei care încep să pătrundă tainele lui? Cum se joacă, efectiv, Magic-ul? Toate acestea sunt întrebări la care voi încerca să răspund pe parcursul acestui articol și al articolelor viitoare care vor fi, sper, suficient de numeroase încât să vă provoace să învățați și voi Magic: The Gathering, oferindu-vă în același timp îndeajuns de multe informații încât să nu fiți niciodată nesiguri sau naivi atunci când cineva vă vorbește despre MTG.

De la bun început trebuie spus că, deși numele producătorilor (Wizards of the Coast) vă poate duce cu gândul la jocuri pe calculator de genul Baldur's Gate, Magic: The Gathering nu este un joc pe calculator. Îmbinând imaginația cu gândirea strategică, MTG este un joc de cărți, practic, în care se confruntă doi jucători într-o bătălie, într-un duel 1 la 1. Din start, ceea ce îl diferențiază puternic de jocurile pe calculator, oricât de adânc ar fi rădăcinile lui înfipte în acestea, este factorul social. Puteți juca Magic oricând și oriunde. Puteți ieși la o bere cu prietenii și să jucați câteva partide. Pe plajă, la mare sau în vârf de munte, în tabără sau oriunde altundeva, Magic este un prilej de a interacționa cu oamenii, de a cunoaște persoane noi, de a face schimb de idei, strategii sau cărți. Pentru că MTG este un „trading-card game” în care fiecare colecționează cărți cu care apoi poate face schimburi cu alți jucători. Și da, de cele mai multe ori veți ajunge să obțineți cărțile de Magic de care aveți cea mai mare nevoie făcând trade-uri cu ceilalți membri ai comunității. Dar ne îndepărtăm de la subiect. Ce este, exact, Magic: The Gathering?

MAGIC

The Gathering

Imaginează-ți un vrăjitor

Imaginează-ți pământuri întinse, munți, câmpii, păduri, toate sub controlul acestui vrăjitor. Imaginează-ți un arsenal de sute, chiar mii de vrăji, toate aflate la dispoziția lui. Imaginează-ți nenumărate creaturi și monștri care luptă și mor pentru stăpânul lor. Sună bine? Acum imaginează-ți că acest vrăjitor ești chiar tu! Jucând Magic vei ajunge să te duelezi cu alți vrăjitori asemenea ție. Sarcina ta va fi să îmbini cât mai armonios și exact vrăjile de care crezi că vei avea nevoie cu creaturile pe care le vei summona să lupte pentru tine ca să ajungi să-ți întreci adversarii. Va trebui să înveți să fii creativ, să-ți surprinzi adversarul cu manevre neașteptate, să-l lovești acolo unde îl doare mai tare, exact atunci când se așteaptă mai puțin. Totul este la îndemâna ta. Nu trebuie decât să ataci la momentul potrivit cu arma potrivită și nimeni nu-ți va sta în cale. Nu e deloc ușor, căci fiecare vrăjitor are ambițiile și planurile lui, dar căutarea continuă a celor mai ingenioase soluții este fascinantă pentru oricine pătrunde tainele jocului de Magic, este motivul pentru care acel jucător își va pregăti cărțile și pentru următorul joc și pentru următorul și pentru următorul...

Mi-e greu să spun ce este exact Magic

Ceea ce este el cu siguranță e primul trading-card game realizat vreodată, cel mai complex și coerent existent la ora actuală și, dacă e să vorbim în cifre, cel în care se investesc cei mai mulți bani și cel la ale cărui competiții se câștigă cel mai bine. Unii spun că este un sport, alții că este un joc. S-ar putea spune că este vorba de un fel de șah cu cărți. Jucătorii au un număr de piese la dispoziție (cărțile) și, fiecare pe rând, le utilizează cum se pricepe mai bine pentru a-și învinge adversarul. Probabil că această paralelă este cea mai apropiată de realitate. Singura diferență fundamentală ar fi aceea că la Magic se lucrează mult cu probabilități (probabilitatea să îți intre în mână o anumită carte din cele 60 pe care le ai la dispoziție), matematica ușurând oricui drumul spre victorie. Este un joc suficient de complex cât să nu plictisească deloc, dar nu într-atât de complicat încât să devină frustrant sau obositor. Este un joc în continuă schimbare, în continuă devenire și îmbunătățire

Haideți să trecem în revistă și câteva dintre elementele de bază ale Magic-ului. Wizards of the Coast lansează anual cam trei seturi de cărți. Cele trei seturi sunt grupate într-un așa-numit „block”. Block-ul curent se numește „Ravnica – the city of guilds”, iar luna aceasta va ieși primul set dintr-un nou block



numit „Time Spiral”. În total, un block adună cam 700 de cărți diferite, asta ca să vă dați seama de diversitatea jocului. Cărțile dintr-un block au o temă comună, reprezintă fragmente ale unei povești. Eroi, monștri, arme magice sau diferite vrăji, toate sunt individualizate prin câte o carte și joacă un rol clar în povestea block-ului respectiv. Despre elementele unei cărți poate vom vorbi în articolul viitor. Până atunci, să explic noțiunea de „deck”. Fiecare dintre cei doi jucători care se înfruntă într-un joc de Magic: The Gathering are la dispoziție un set de minim 60 de cărți. Acest set se numește deck. În acest deck, jucătorul respectiv nu poate avea decât cel mult patru exemplare ale aceleiași cărți, ceea ce înseamnă că nu veți putea casta de mai mult de patru ori aceeași vrajă și nu veți putea summona mai mult de patru creaturi identice. Fiecare jucător începe cu 20 de puncte de viață și scopul fiecăruia este să-și aducă adversarul la 0 puncte de viață înainte

să moară el însuși, putând folosi pentru aceasta tot arsenalul de vrăji pe care îl are la dispoziție. Până aici pare simplu.

Există două mari categorii de cărți în MTG: land-uri și vrăji. Vrajile, la rândul lor, pot fi creaturi, artefacte, enchantments, sorceries și instants. Să le luăm pe rând. Land-urile „basic” sunt acele pământuri despre care spuneam – munți, câmpii, păduri, insule sau mlaștini – fiecare reprezentând o culoare – roșu, alb, verde, albastru sau negru. Aceste land-uri, aflate sub controlul vostru, produc mana de culoarea respectivă, iar fiecare altă vrajă în afară de ele are nevoie de mana de anumite culori pentru a fi realizată. De menționat că puteți avea oricâte land-uri „basic” de același tip în deck. Creaturile sunt rezultatele unor vrăji de summoning și reprezintă, practic, armata aflată în slujba vrăjitorului și cel mai comun mod prin care veți ajunge să vătămați adversarul sau creaturile lui. Artefactele sunt obiecte apărute

Pe 25-26 noiembrie anul acesta, Omniludis – asociația jucătorilor de tabletop games – va organiza la București Cupa OmniMagic 2006. Așteptăm participanți din toată țara într-o competiție electrizantă cu premii importante. Tot în cadrul competiției va fi decernat și trofeul „Jucătorul anului” celui care va ocupa locul întâi în clasamentul general anual al concursurilor organizate de asociație. Mai multe detalii pe site-ul asociației – www.omniludis.ro.

ca urmare a unei vrăji și care produc anumite efecte pe loc sau ulterior, după nevoia și bunul plac al vrăjitorului. Enchantment-urile sunt vrăji care produc un efect permanent, care rămâne pe toată durata jocului sau până când sunt scoase din joc de efectele altor vrăji subsecvente. Instant-urile și sorceries sunt vrăji dintre cele mai puternice, diferența dintre ele fiind aceea că un instant poate fi castat în orice moment al jocului, în timp ce un sorcery nu poate fi castat decât atunci când este tura jucătorului respectiv.

S-ar putea scrie sute de pagini despre ce înseamnă fiecare dintre aceste cărți și despre mecanismele subtile care le leagă în cadrul unui deck, dar părerea mea este că practica este cel mai bun mijloc de a descoperi toate subtilitățile MTG-ului, așa că n-o să insist prea mult. Aș vrea, însă, să pun accent asupra unui singur aspect. Mulți dintre voi poate se simt mult mai atrași de jocurile pe calculator decât de un joc de tipul MTG-ului sau chiar al șahului. Eu v-aș recomanda să nu refuzați până nu încercați pentru că, de cele mai multe ori, atunci când un nou-venit se așază la masă să învețe Magic, este sedus iremediabil, chiar dacă la început era mai sceptic. Acestea fiind spuse, îmi iau rămas bun de la voi până la luna viitoare, cu doar câteva ultime precizări.

În primul rând, dacă vreți să aflați mai multe, vizitați site-ul oficial www.wizards.com/magic. În al doilea rând, dacă sunteți din București și vreți să vedeți jocuri de Magic pe viu, veniți în fiecare sâmbătă după ora 10:30 la casa de cultură a studenților „Preoteasa” (în spatele Operei). Nu în ultimul rând, vizitați site-ul asociației jucătorilor de D&D și MTG (www.omniludis.ro) și, dacă aveți întrebări, comentarii sau orice fel de feedback la acest articol, scrieți un e-mail la alexpotlog@hotmail.com și la ciolan@level.ro. Sper ca luna viitoare, pe lângă informații mai concrete despre joc, să îi pot prezenta și pe câțiva dintre membrii asociației, dintre care unii vor merge la Atena, în curând, la un turneu profesionist cu premii substanțiale, dar să vă pot oferi și mai multe detalii despre competiția Omniludis la Magic: The Gathering – Cupa OmniMagic 2006, care va avea loc la sfârșitul lunii noiembrie.

■ Alexandru POTLOG



CUCERITORUL S-A ÎNTORS CAESAR IV

FII MARTORUL RENĂȘTERII CELEI MAI BINE VÂNDUTE SERII DE JOCURI DIN
GENUL CITY BUILDER ISTORIC



Un motor grafic nou îți oferă detalii
impressionante din orice unghi
posibil



Trăiește experiența Orașului Viu -
cetățenii tăi muncesc, prosperă și se
dezvoltă ca în realitate



Construiește cel mai bun oraș, pune-l
online și vezi cum se compară cu
cele ale jucătorilor de Caesar IV din
întreaga lume.

12+
TM

www.pegi.info

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Caesar, Sierra și sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în SUA și/sau alte țări. Produs de Tilted Mill Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90





World GameMaster Tournament 2006 România

Constanța sub asediu

Autostrada Soarelui e o chestie. O chestie mare care te duce din punctul B în punctul C în doar două ore, în cazul nostru din București până la intrarea în județul Constanța. Mai greu a fost cu trezirea dis de dimineață înaintea plecării, după o noapte nedormită, imbarcarea într-un Clio roșu ca focul și, proba de rezistență, statul în aceeași poziție până la malul mării. Îi mulțumesc lui BogdanS, care a reușit să evite cu dibăcie craterele bucurăstene, dar nu și înjurăturile taximetriștilor, pentru că altfel n-aș fi avut parte de o

călătorie atât de odihnitoare și fără prea multe hopuri. Dar tot n-am reușit să adorm.

În sfârșit, am ajuns la destinație. Constanța, răcoare, vânt puternic, cer întunecat. Coafura rezistă. Nu peste mult timp sosește și restul alaiului „împachetat” într-un autocar - „presari” de-ai noștri, însoțiți de reprezentanții locali ai partenerilor oficiali ai evenimentului pentru care am străbătut atâtea sute de kilometri prin arșița soarelui. Este vorba despre prima ediție a competiției de jocuri video WGT România 2006, ai cărei parteneri oficiali au fost ASUS, Intel și NVIDIA. Cu alte cuvinte, cel mai mare producător de plăci de bază și plăci video din lume, alături de gigantul procesoarelor, Intel, au oferit și vor continua să ofere suportul hardware necesar uneia dintre cele mai mari competiții mondiale de profil. A urmat o scurtă conferință de presă, în cadrul căreia Liviu Marica, ASUS România, ne-a făcut cunoștință cu planurile mărețe ale WGT International pe termen lung, am făcut schimb de tricouri, iar apoi ne-am imbarcat în autocar cu destinația Forte Games, cel mai mare internet cafe din țară. Acolo ne-am întâlnit cu Silviu Stroe, președinte Professional Gamers League și o mai veche cunoștință de-a noastră, care ne-a întâmpinat cu cearcăne la ochi și mulțumit că acțiunea decurge conform planului. PGL, în caz că n-ați aflat încă, s-a ocupat de organizarea evenimentului pe plan local. O privire scurtă și i-am ocherit pe finaliștii concursului de Counter Strike 1.6 în sistem 3 vs. 3, veșnicii rivali TeG și Eq, pe care i-am urmărit și ascultat amuzat în timp ce-și urlau dojeni, blestemau, țipau de fericire și urlau de durere. A fost o finală disputată, cu multe răsturnări de situație. Eq, veșnicul ghimpe din coasta TeG-ului, a obținut într-un final victoria. Prin contrast, finaliștii de la FIFA 2006 și Need for Speed: Most Wanted abia dacă scoteau un sunet, concentrați asupra propriilor monitoare. În cele din urmă, jocul de picioare i-a adus lui Eq-F1re locul întâi la FIFA 2006, iar ROEDxEonVDK a atins primul linia de sosire în cadrul finalei de NFS Most Wanted. Felicitări câștigătorilor și mult noroc pe viitor participanților, că meseriași mai sunteți!

Se făcuse deja ora 1 noaptea când a început Cupa Presei IT, disputată între jurnaliștii prezenți la fața locului, inclusiv mandea, care în finala concursului cu pricina a „reușit” să ia un ditamai zidul în brațe, cu BMW cu tot. De pe prima poziție am aterizat brusc pe a treia, m-am zgâriat de două ori pe

ochi și am terminat, într-un final, pe același loc. Deh, hoboseala...

A fost bine. Gamerii noștri au nevoie de astfel de competiții, care să le facă cunoscute numele și să le premieze realizările. WGT 2006 România a demonstrat că se poate, iar eu trăiesc cu speranța vederii anul viitor, la WGT 2007. Pace.

■ KIMO



Podiumul CS 1.6



FIFA 2006...



și NFS Most Wanted

Clasament final Counter Strike:

1. Eq (Shadow, SeDaN, BANDI)
2. TeG (PeRRy, CreatuRe, FloPP)
3. xGen (MaRaN, VaLiC, maDskILL)

Clasamentul final NFSMW:

1. ROEDxEonVDK
2. TFBxHemiV8
3. ROEDxTzaca

Câștigătorul concursului FIFA a fost Eq-F1re din Craiova.



Huh, cred c-am uitat lumina aprinsă...





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**





Apelul de dimineață

La insistențele EA-ului, care s-a prins că singura metodă prin care ar mai putea storce un bănuț din filmele lui Jackson ar fi probabil scurt metrajul pentru adulți „Liv Taylor does Mirkwood” și la recomandarea ocul(t)istului din Angmar, care se teme că luminile rampei și curenții de aer rece izvorâți din gurile mereu deschise ale fanilor lui Tolkien s-ar putea să-i provoace o conjunctivită nasoală, Ochiul din Mordor va face o mică pauză și-i va preda ștafeta Satanei din Angmar, teroristul ăla negru din film, care respira cam greu cu sabia lui Eowyn înfiptă în trahee. Cu Ochiul sudist din Mordor ieșit din peisaj, Ochiul din Los Angeles s-a îndreptat către trecutul tumultuos al Middle-earth-ului, de unde a „extras” cu grijă un personaj care să mai împospăteze puțin franciza LOTR, și numai bun să-și pună pecetea asupra unui expansion pentru BFME II (Zwei).

Rău ambițios, caut Bine pentru o relație de lungă durată

Cu două milenii înainte să fie „concediat” de Eowyn, The Witch King era un flăcăiaș în floarea vârstei, care avea un cal (pe’atunci nazgullii erau doar niște râme) și un regat. Ca orice rege din vechime, The Witch King își iubea prea mult calul pentru a-l oferi suveranului vecin în schimbul unui al doilea regat. Vecinul, la rândul lui, își iubea prea mult regatul pentru a-i permite Mârțoagei Întunecate din Angmar să dea iama în trifoiul milenar de trei ori binecuvântat de Tom Bombadil. Starea generală de nesiguranță iscată de doi suverani încăpățânați a degenerat curând într-un conflict deschis între hoardele nihiliste ale Angmar-ului și pozitivisti bārboși din Arnor, la vremea respectivă unul dintre cele mai puternice regate ale oamenilor.

Ochiul din Mordor e mort! Trăiască Talpa din Angmar!

- Producător EA Los Angeles
- Distribuitor EA
- ON-LINE lotr.ea.com
- Data lansării TBA

Pentru diversitate, o să prezint și varianta oficială, compilată de EA din manuscrisele și însemnările lui Tolkien. Ambițios din cale afară, Rise of the Witch King va încerca să acopere perioada dintre asasinarea lui Isildur de către o grupare anarhistă de orci și apariția bătrânelului Gandalf în casa lui Bilbo Baggins. Adică mai bine de trei milenii, o perioadă tulbure, despre care Tolkien n-a mai apucat să scrie prea multe și, deci, o mină de aur pentru un scenarist talentat și mană cerească pentru fanii Tolkien serviți până acum (cu mici excepții) doar cu resturi de la masa lui Pete Jackson. Să revenim. După ce inelul l-a părăsit fără preaviz pe ghinionistul

Isildur, pacea s-a așternut peste Middle-earth, iar omenirea a dus-o ca-n sânul lui Feanor timp de o mie de ani. Dar cum o minune nu durează decât trei zile sau, dacă e de nivel mare, un mileniu, perioada de acalmie a fost întreruptă brusc de Tartorul din Angmar, cunoscut fanilor și sclavilor drept The Witch King. Un personaj deosebit de suspect, obsedat de putere și putred (la propriu) până-n măduva ectoplasmei, The Witch King, aflat acum în solda jucătorului, a pornit o campanie (single player) de cucerire ce avea să cutremure Middle-earth-ul. Așa că, dacă ați fost vreodată curioși care este rețeta succesului în viziunea celui mai al naibii cirac al lui Sauron, Rise of the Witch King vă va lumina.

Plecat-au zece din Angmar

După cum probabil vă așteptați, la capitolul noutăți avem în primul rând clica de nelegiuți a Angmar-ului. Utilizate cum trebuie, armatele Întunericului vor juca pe rând rolurile de ghimpe în coasta dwarilor, morcov în fundul elfilor și, nu în ultimul rând, de drob de sare ce atârna asupra oamenilor.

Trebuie menționat că în Angmar era la modă recrutarea cu arcanul, iar unitățile pe care le vom mâna în luptă ilustrează cel mai bine tendința unui tiran precum The Witch King de a-și recruta armatele cu puterea pumnului. Bunăoară, unitățile noi se vor împărți în „grupuri de sclavi” și „supraveghetori de sclavi”. Pentru a arunca mai multă lumină asupra „modului de funcționare” al nihilistilor din Angmar, EA ne-a prezentat două unități reprezentative pentru armile Vrăjitorului Șef, thrall master (vechilul din filmele cu sclavi negri) și sorcerer.

La prima vedere un singuratic fără prea multe șanse de supraviețuire în fața unui pluton

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
EXPANSION
THE RISE OF THE WITCH KING

de arcași elfi, Thrallmaster-ul are abilitatea de a „recruta” instant una dintre unitățile de bază disponibile facțiunii (sulițași, „săbieri” sau cavalerie). Gândiți-vă ce ar însemna câțiva thrall masters ținuti deoparte până știm sigur ce unități aruncă inamicul în luptă. Sorcerer-ul, la rândul lui, va fi una dintre cele mai puternice arme pe care le vom avea la dispoziție. Apărat de un grup de sclavi (ei îi numesc „ucenici”, dar noi știm mai bine), sorcerer-ul își începe cariera cu o mână de vrăji, urmând că pe parcurs să capete acces și la magia rezervată doar „connoisseur”-ilor. Totuși, înainte să vă dedulciți la o magie mai șmecheră, va trebui să țineți seama că domnia și magia se plătesc. În cazul de față cu sufletele nefericiților din escortă. Și va trebui să decideți dacă într-o situație dată e mai bine să renunțați la bodyguardi în favoarea numărului de prestidigitație care v-ar propulsa în topul magicienilor deasupra lui David Copperfield și v-ar adăuga pe primul loc în lista celor mai căutați criminali din istoria Middle-earth-ului.

Restul unităților, din crâmpiele de informații sustrate din ograda internetului, par a se înscrie în categoria „lenți, da’ răi”. Toate semnele indică o facțiune oarecum asemănătoare dwarfilor (vom putea construi ziduri, de exemplu), cu un plus de flexibilitate asigurată de cei doi „șerifi” prezentați puțin mai sus. Începătorii vor avea acces la o serie de unități puternice care se vor asigura că nu vor mușca din țărână înainte să prindă gustul strategiei tolkieniști, iar veteranii strategiilor și cei pasionați de micromanagement își vor primi și ei porția de unități specializate. Și un erou troll. Yuppeee!!



Peisaj cu thrall masters și „sclavi”

Să ungem roțițele războiului!

Conștienți că BFME II încă se află la ceva distanță de perfecțiune, oamenii de la EA ne-au promis că nu-și vor îndrepta eforturile exclusiv asupra conținutului nou și că vor găsi timp pentru a repara câteva dintre greșelile trecutului. Asediile, ni s-a spus, se vor bucura de o atenție sporită. Mașinăriile de asediu, cu inginerii lor cu tot, se vor dovedi mult mai utile decât troșcoletele „opționale” din BFME II. Ceea ce s-ar traduce prin imposibilitatea unui erou elf, de exemplu, de a-și croi drum cu sabia prin câteva tone de piatră.

Pentru a sări în sprijinul gamerilor care nu s-au născut cu bastonul de mareșal în raniță, EA va umbla puțin și la controlul unităților. Deplasarea în formație, de exemplu, nu va mai fi un motiv de frustrare, se laudă EA-ul, ritmul de marș fiind „dictat” de cea mai lentă unitate din grup, lucru foarte util atunci când dorim să coordonăm un atac în masă.

Modul de joc War of the Ring va fi „gădilat” și el, una dintre cele mai importante adății fiind armatele permanente. În limita resurselor, bineînțeles, unitățile „antrenate” pe harta

tactică își vor găsi un loc și pe harta strategică. Un salt înainte față de BFME II, unde nu era recomandat să te atașezi prea mult de un pluton care și-a dovedit măiestria în luptă, dar a cărui singură vină era că nu s-a „născut” pe câmpul de bătălie.

În planul celor de la EA intră și un tweaking serios al sistemului de creare al eroilor, însă oamenii au preferat să păstreze misterul. Le-au scăpat totuși câteva informații referitoare la noile abilități pe care le va putea cumpăra un erou de nivel 25. Shade of Wolf, situată hăt departe, în vârful arborelui de skill-uri, este o vrajă care va invoca un... vârcolac spectral (rox0rz!) care va mușca din dușman, la propriu, și fiecare pulpiță de inamic îi va restaura câte puțin din sănătatea pierdută. La rândul lor, iubitorii de natură pe moarte pot apela liniștiți la Avalanche (corespondentul Earthquake-ului dwarfilor).

Lord of the Milk

Cunoscând moda addon-urilor și legile scrise și nescrise ale „industriei”, cel mai probabil o să avem de-a face cu un expansion pack cu-mințel (nu ca obrazniciei de la Relic care-și dau în petec cu expansion-urile lor nesimțite) care o să-i prindă foarte ușor în mreje pe fani ai lui Tolkien și ai lui BFME II. Posibil să mai cadă și alții în capcană. Din câte am văzut, nehotărâții vor căpăta destule motive să pună mâna pe mouse și să încingă un BFME II. În schimb mă îndoiesc sincer că dușmanii strategiilor simple și fără prea multe pretenții (la nivel de tactică, bineînțeles) vor fi convertiți instant. Din punctul meu de vedere, lucrurile n-au cum să iasă prost. BFME II a fost o experiență relaxantă și distractivă. Și cum așchia nu sare departe de trunchi, mă aștept la același lucru și de la Rise of the Witch King.

RINGS

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ADDON PACK

WITCH-KING

Selecția personajului... a se observa elfa...



chiar și puternicul vrăjitor care vrea să „take over the world”. Iar acum, când lucrurile sunt într-o situație mai proastă ca oricând, e momentul pentru eroi, milioane chiar, care să realizeze cât mai mult grinding cu puțință, pentru că, după cum zice și Kurt Vonnegut, așa merg lucrurile. Grinding-ul este secretul succesului. Vrei să salvezi

- **Producător** NHN Games
- **Distribuitor** Codemasters
- **ON-LINE** www.archlordgame.com
- **Data apariției** Q4 2006

că, în imaginația noastră, contează. Unde pui că mai și plătim pentru ele. Sincer, sper ca lucrurile să se schimbe în curând, ca noi idei să intre pe fir. Cred că totul depinde de tehnologie și de motivele pentru care un om e dispus să plătească.

Ce-o să fie...

În primul rând, trebuie să vă spun că io joc close-beta-ul acestui joc și sunt sub NDA (Non Disclosure Agreement), adică nu vă pot spune nimic în ceea ce privește modul în care

Dragi domni, se face apel la simțul diablo-istic...

Deja e clar că viitorul jocurilor pe PC aparține MMO-urilor. Da, pe lângă ele, shooter-ele high-tech și strategiile se vor menține, însă doar de formă. Până atunci, iată că avem o listă nesfârșită, vezi www.mmorpg.com, de jocuri online care stau să apară, unele mai tari ca altele, și culmea, pentru toate gusturile, de la Huxley până la Age of Conan și EVE Shiva (sau practic Eve Online 2). Iar noi nu trebuie decât să plătim și gata. Leșim chiar mai ieftin decât dacă am cumpăra câte un joc în fiecare lună. Pentru ele, pirateria e ușor de controlat prin cel mai simplu mod posibil și anume calitatea. Un MMO piratat va avea doar 10% din calitatea originalului, pentru că nimeni nu e dispus să-și nenorocească 10 ore pe zi fără niciun câștig. Prea multă muncă. Și uite așa, „the future is online”.

Un nou univers

Nu poate exista un MMORPG care nu are în spate o poveste întinsă pe cel puțin trei milenii. Genul acesta de joc te obligă să creezi un univers nou, în care „evenimentele” din joc să se întâmple la capătul poveștii. Evident, și acest Archlord are deja o poveste destul de lungă, cu mulți eroi, artefacte ieșite din comun, care distrug lumea... lucrurile normale și de nelipsit într-un fantasy... ba

lumea, vrei să fii un adevărat erou?! Atunci fugi și adună 25 de smocuri de păr de mai-muță, 20 de scuipături de broaște și adu-mi și privirea Mielului Nemilos. Pe urmă, ca să-ți fac un cuțit epixxxx, adună 25 de tone de fier, 40 de ciocane de dwarf și o sclipire de inteligență de la vacile din Cow Level Plains. Cam asta e peste tot. Normal, printre toate aceste quest-uri demne de un adevărat viteaz, mai scapă uneori și cele de plimbare, pentru care nu e nevoie să grinduiești, ci doar să zbori și să mergi până când îți moare bateria de la tastatura wireless. Însă, mie și altor câteva milioane bune de oameni ni se pare cretin de interesant să facem aceste lucruri, pentru

se prezintă jocul, comparativ cu ceea ce promet producătorii. Însă, pot spune că promisiunile nu sunt aiurea. O serie de lucruri promise sunt în joc și, culmea, sunt excelente. Spre exemplu, o problemă discutată de foarte multă vreme, mounted combat-ul. S-a promis și s-a făcut. Există mounted combat, într-un



ARCHLORD



Ca idee de inventory și echipament...

mod mai special, adică ai nevoie de arme speciale ca să-l faci, dar este. Nu vă zic cum este că nu pot, însă e de bine. Ca stil, se pare că va fi un MMORPG normal, cu lucruri normale. Rasele sunt în număr de doar trei, Orc, Human și Elf. Lucrul care se poate observa și din screenshot-uri este că personajele au design specific estic, Manga-like, în special pentru elfi... Elfii au urechi de pisică și arată oribil... adică, nu oribil... nu găsesc cuvântul... greșos cred că e cel mai potrivit. Însă restul sunt chiar ok. Orcii sunt un pic prea apropiați de human ca mod de prezentare, însă poți face diferența. Ca gameplay, jocul va avea două moduri de control, cel WSAD sau point&click. Cel din urmă pare să funcționeze mai bine pentru acest gen și nu mă plâng. Modelul general care se poate desprinde din descrieri și nu numai este cel Diablo. O lume relativ statică, cu grupuri de monștri colo-colo care trebuie căsăpiți. Însă în niciun caz nu poate fi interpretat ca hack&slash. E undeva la mijloc, acolo unde trebuie să fie. Chiar pot spune că sunt impresionat de modul în care acest joc

dintr-o dată ca World of Warcraft, în Archlord avem PVP complet liber. Exceptând safe-zone-urile, în general orașele, oricine poate ataca pe oricine. Însă, odată ce ai omorât un jucător din aceeași facțiune fără motiv, ești considerat criminal. O să ai o recompensă pe cap și în clipa în care ai sărit afară pe poartă din oraș, 10 jucători de nivel mai mare vor sări pe tine să îți ia banii. A fi criminal în Archlord e viață grea, ceea ce înseamnă că este un mod simplu de a controla tendințele violente. Avantajul este că dacă cineva e ninja looter, îl poți pedepsi pe loc cu un ciocan mare în cap, indiferent dacă e în grup cu tine, facțiune cu tine sau cel mai bun prieten al tău. Sincer, îmi place... însă știți cred că nu aici a fost pentru prima dată implementat acest sistem. El vine încă de pe vremea MUD-urilor, MMORPG-uri în mod text, unde și acolo erai marcat ca player-killer și era free-pvp. Interesant e că cei care omoară criminali nu sunt marcați în niciun fel... legea talionului încă se aplică.

m-a prins, pentru că, asta cred că am voie să zic, are ceva anume care te ține. Poate că e vorba de libertate...

PVP

Una dintre cele mai discutate probleme din spatele oricărui joc online este sistemul PVP. Dacă unele au mers pe ideea de zone PVP, altele pe free PVP, altele pe toate

M for the Map

Pe lângă poveste, e important și cât de mare e harta. Iar cea din Archlord e suficient de mare. Decorurile variază de la un loc la altul suficient de mult încât să fie pe placul celor cu simț estetic. Nimic de comentat... deși aș vrea. Poate pe mulți îi interesează diversitatea obiectelor... ei bine, e foarte mare, se pot crea milioane de combinații, pentru că fiecare obiect poate primi două tipuri de upgrade-uri, unul direct pe damage, iar celălalt din multitudinea de socket-uri pe care le deține. Da, Archlord are aproape orice tip de obiect socketat, unele chiar cu șase spații... Sincer, mai multă diversitate decât atât nu cred că se poate. Unde mai pui că poți combina cristalele pentru a face un singur uber-crystal. Cel mai important lucru este sistemul cu care bat ei toaca, adică PLAYplus. Practic, există trei pachete, fiecare cu un număr de credite în funcție de cât vrei să plătești pe lună. Cel mai ieftin e 10 euro, cel mai scump 40 de euro pentru o lună. În funcție de valoarea pachetului, primești un număr de credite cu care poți achiziționa anumite obiecte dintr-un magazin special. Acestea variază, de la un orb care crește viteza cu care primești experiență până la un obiect care-ți crește attack-ul etc. Ei susțin că nu e nevoie să cumperi cel mai scump pachet pentru a avea acces la majoritatea item-urilor. Doar că îți permiți mai puține dintre ele. Evident, creditele acestea se cumulează în timp așa că, până la urmă, oricine și le va permite, însă într-un timp mai lung. Părerea mea este că cel mai important lucru aici e faptul că plătești mai puțin decât pentru orice alt MMORPG serios de pe piață, exceptând Guild Wars, și Archlord se anunță clar unul din clasa celor serioase. Așa că, restul informațiilor pe care le dețin, dar nu le pot divulga, vor deveni publice în cadrul unui viitor review.

■ Locke



Porțile unui oraș orcesc



După cum spunem... te poți chiar și pierde

Și se făcu
noapte...

GUILD WARS NIGHTFALL

Într-o vreme în care MMO-urile amenință să răsară pe la toate colțurile, un MMORPG de calitate, care nu te taxează lunar pentru a gusta din roadele sale, este o afacere profitabilă pentru orice fan al genului. Însă Guild Wars, alături de expansion-urile sale,

continuă să rămână unul dintre puținele astfel de jocuri (dacă nu chiar singurul) ce le fac cu ochiul amatorilor. Îi atrage cu un conținut de excepție și update-uri care aduc constant îmbunătățiri unui MMO care a reușit să strângă peste două milioane de jucători de

- ▶ **Producător** ArenaNet
- ▶ **Distribuitor** NCsoft
- ▶ **ON-LINE** www.guildwars.com
- ▶ **Data apariției** 27 octombrie 2006

Ca la mama acasă, în Egipt



Le-am văzut covoarele. Nu sunt canibali





O barcă pentru șefu'?



Să ne înțelegem, că doar nu suntem animale



Mmm, mi-ai trezit... interesul

la lansarea sa încoace. Vreme trece, vreme vine, iar expansion-urile se strâng... Mai exact, unul la fiecare șase luni, iar cel mai nou dintre ele, intitulat Guild Wars: Nightfall, promite să ne fericească cu apariția sa comercială pe 27 octombrie, ziua în care vom face cunoștință cu un continent nou, o campanie inedită, noi

Următoarea oprire, Elona

Ca de obicei, ArenaNet s-a străduit să îngheșue în Nightfall o mulțime de bunățături. Principala atracție o constituie noul continent Elona, cu a sa temă vizuală nord africană, sau Tărâmul Soarelui de Aur, cum le place băștinașilor să-l alinte, un tărâm divizat în trei provincii mari și late, fiecare cu guvernarea sa proprie. Unul dintre conducătorii celor trei provincii s-a gândit însă la un moment dat să dea o pată de culoare vieții de zi cu zi din Elona. Astfel, el scoală din morți un zeu renegat care, odată trezit, nu se gândește de două ori și o ia la sănătoasa, lăsându-și „binefăcătorul” cu buzele umflate. Scăpată de sub controlul tembelului care a crezut că-i poate folosi puterile pentru a-și invada vecinii,

abordăm situația din alt unghi, apelând la un set diferit de skill-uri sau la a doua profesie. În demonstrația la care am luat parte în spatele ușilor închise la standul NCsoft din carul GC 2006, am asistat la o înfruntare între party-ul jucătorului și un boss care în clipa în care părea să-și dea obștescul sfârșit se metamorfoza, dacă pot numi astfel o grămadă de blocuri de piatră ce se prăvălesc la pământ, pierzând forma inițială. În clipa următoare, blocurile de piatră s-au ridicat în aer și au dat viață unei creaturi diferite, forma aleasă fiind cea a unui câine uriaș (n-am găsit un alt termen de comparație arătării) care folosea o strategie diferită de atac. Asemenea

Taci că m-ai amețit de tot



profesii și grafică îmbunătățită în toate direcțiile. Este interesantă afirmația lui Mike O'Brien, co-fondator și președinte al ArenaNet, care susține că Nightfall are la bază o campanie PvE mai complexă și mai imersivă decât celelalte, noul capitol fiind puternic axat pe single player. Afirmația este susținută de Jeff Strain, de asemenea co-fondator și președinte al ArenaNet. Cei doi foști angajați de bază ai Blizzard au răspuns fără ezitare tirului de întrebări cu care i-am asaltat la Games Convention 2006, dezvăluind astfel noi picanterii despre al treilea capitol din saga Guild Wars, după cum urmează.

arătarea bagă acum groaza în cetățenii cuminiți și cu frică de dumnezei, secondata de horde de monstruoșități care mișună și mușcă orice și pe oricine le iese în cale. Și ghici cui îi revine misiunea de a-i da un șut în fund zeului ca să aducă pacea pe Pământ? Miiieeee!

Nightfall va veni cu peste 20 de misiuni ce urmează firul narativ al poveștii, pentru îndeplinirea fiecăreia dintre ele riscând să petrecem câte o oră în joc. De-a lungul lor vom întâlni capcane, vom fi nevoiți să rezolvăm puzzle-uri și să înfruntăm inamici care nu numai că își pot schimba înfățișarea, dar și profesia. Ei, ca să vezi drăcie! Astfel, pentru a-i trimite la groapă vom fi nevoiți să



Animalule, dar ce dinți mari ail



Un loc sub soare

creaturi nu sunt deloc puține în Nightfall. Pentru a le înfrânge, jucătorului i se oferă accesul la peste 300 de skill-uri noi, precum și la eroi, care îi vor urma cu sfințenie ordinele, răspunzând unui set de comenzi – atac, apărare și retragere. Așa-zisul „sistem de eroi” reprezintă una dintre marile noutăți din Nightfall, el permițând racolarea a trei eroi din rândurile NPC-urilor, personalizabili și foarte folositori în luptele împotriva adversarilor mai puternici. Interesant este

La vremuri noi, profesii noi

Cu fiecare campanie nouă, ArenaNet ne pune la dispoziție noi profesii și sloturi suplimentare pentru a ne găzdui personajele (dacă deținem una sau ambele campanii anterioare). Profesii care vor ține capul de afiș în Nightfall sunt în număr de două: Dervish și Paragon.

Dervish-ul este un războinic sfânt, capabil să atace mai mulți inamici deodată cu ajutorul „toiagului” din dotare, intrând astfel cu rapiditate în miezul problemei. Se poate regenera în toiul luptei, folosindu-și vrăjile nu doar asupra sa, ci și asupra inamicilor, administrându-le cât ai zice „pește” atacuri devastatoare. Cea mai mare putere a sa este cea a transformării. Datorită naturii sale duale, Dervish-ul fiind atât preot, cât și războinic, își poate canaliza întreaga energie divină pentru a lua temporar forma unui zeu (avatar dobândit odată cu accesul la un skill elite) și a-și trimite astfel adversarul în neființă cu mai multă ușurință. Roba pe care o poartă pentru a demonstra credința lui în divinitate îi oferă protecție limitată în luptă, însă agilitatea de invidiat, plăcerea de a împărți cu dărnicie moartea în jurul său și puterea de a se regenera îl fac deosebit de rezistent la atacuri și greu de oprit din drum.

Paragon-ul, pe de altă parte, reprezintă întruchiparea perfectă a comandantului de oști, vânturându-și scutul și aruncând de la distanță cu sulițe în pântecele inamicilor. Dacă situația o cere, poate intensifica puterea proprie a atacurilor, dar și a aliaților. Îl putem identifica cu ușurință pe câmpul de luptă, datorită armurii cu motive angelice, ce îmbină metalul cu pielea și ornamente de fildeș, precum și alte metale semi-prețioase. Paragon-ii sunt considerați îngerii păzitori ai poporului elonian, aleși de zei pentru a servi drept

emisari printre muritori și piedică în calea răufăcătorilor. Se spune că fiecare dintre ei ar fi trecut printr-o experiență marcantă într-una din viețile anterioare, în urma căreia ar fi trebuit să moară. Dar n-au făcut-o, iar supraviețuirea au pus-o pe seama zeilor, devenind ulterior servitori ai acestora printre muritori.

Seara pe dealuri...

Guild Wars: Nightfall nu se laudă doar cu o campanie mai imersivă, noi profesii și baza pe care o pune pe luptele împotriva boșilor. Al-ul, de exemplu, va fi mai „bazat”, iar înfrângerea inamicilor necesită aplicarea unor strategii elaborate, fiecare dintre unitățile adverse comportându-se diferit în toiul luptei. Pe partea de PvP s-a păstrat modelul alianțelor care au făcut deliciul în Factions, însă zonele elite vor fi mai accesibile jucătorilor care caută să se implice mai mult în poveste decât în multiplayer și au fost adăugate patru Guild Hall-uri noi.

De asemenea, grafica a suferit îmbunătățiri majore. Nightfall folosește cu succes cele mai noi funcții DirectX 9, avansul tehnologic permițând utilizarea unor shader model și pixel shader-e mai avansate, precum și a unor animații mai veridice, noul capitol prezentându-se fantastic din punct de vedere vizual. ArenaNet promite să ne ofere experiența unei lumi vaste și mai deschise explorării ca niciodată, cu medii diferite de joc, ce variază de la păduri la deșerturi și palate impunătoare, iar Jeremy Soule ne va purta pașii pe fondul unei coloane sonore cu puternice accente nord-africane. În ritmul... tobelor.

Rămâne de văzut dacă Nightfall se va dovedi la fel de bun precum predecesorii săi, însă atenția pentru detaliu și angajamentul oamenilor de la ArenaNet, care-și doresc îmbunătățirea unui produs de excepție, mă fac să cred că următorul capitol din saga Guild Wars va fi unul nemaipomenit. Doar am văzut cu ochii mei!

■ KIMO

Cascade... aeriene?



faptul că fiecare dintre ei, asemenea jucătorului, poate crește în nivel. Astfel, jucătorul nu va mai fi nevoit să caute până la epuizare alți șapte meseriași care să completeze party-ul necesar îndeplinirii unei misiuni, ci doar unul, însoțit de cei trei eroi ai săi, modelați după nevoile proprii. Mai mult decât atât, cei trei eroi pot fi luați frumos de mână și plimbați prin capitolele anterioare, Prophecies și Factions, unde își vor putea arăta și folosi mușchii în misiuni specifice celor două campanii. Sau, de ce nu, putem să-i luăm cu noi în modul PvP, pentru a ne da o mână de ajutor în noile confruntări 1 vs. 1 (care devin astfel 4 vs. 4).

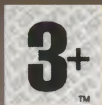
ACESTA ESTE SEZONUL⁰⁷

Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.

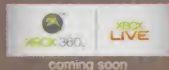
FIFA 07



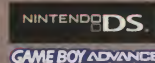
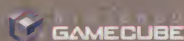
Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com



www.pegi.info



PlayStation 2



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licență FIFA. Sigla FIFA și FIFA 07 FIFA 07 sunt mărci înregistrate de către Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate produsele sponsorizate, denumirile echipelor, denumirile jucătorilor și siglele sunt proprietate respectivelor lor deținători. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO și SIGLA NINTENDO GAMECUBE SUNT MARCI COMERCIALE ALE NINTENDO. NINTENDO NDS ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A NINTENDO. PlayStation și sigla din familia -PS- sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. -PS- este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Siglele Microsoft, Xbox, Xbox 360 și Xbox Live sunt mărci înregistrate, de natură comercială ale Microsoft Corporation în SUA și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietate respectivelor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
721 021-406 sau 90

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



Luke... suntem din plastic

Jocurile pentru copii s-au „bucurat” întotdeauna de disprețul profund al gamerilor hârșâți, care trăiesc din ce în ce mai mult cu impresia că industria ar trebui să lucreze doar pentru ei. Universul Star Wars, la rândul lui, și-a mâncat și el porția de ironie, mulțumită acelorasi gameri profund dezamăgiți de înclinația pentru comercial a lumii moderne. Ce pot să le spun? OWNED! LEGO Star Wars a fost un „kiddie game” plasat în universul Star Wars, care a făcut de râs o mulțime de action-uri așa zis „coolte”. Dacă lucrurile s-ar fi oprit aici, oamenii pomeniți mai sus ar fi avut vechea scuză a regulii intrate în erecție mulțumită unei excepții din cale-afară de sexy. Owned again! Cei de la Traveller's Tale nu s-au potolit, au îmbrăcat în plastic trilogia originală Star Wars (adică Episoadele IV, V și VI) și, cu omuleții lor

demontabili din care nu curge nici măcar plastic topit, au dat din nou o lovitură cruntă măcelarilor din action-urile bătrânești cu limită de vârstă.

Plecat-au șapte de pe Tatooine

Credincioși principiului bătrânesc „dacă nu-i stricat, nu da cu ciocanul, că e din plastic și se sparge”, oamenii de la Traveller's Tale au apelat la aceeași formulă care i-a adus celebritatea primului Lego Star Wars. O mână de forțoși din plastic se iau la trântă în cel mai pur stil action cu Imperiul, fac și desfac poduri din piese Lego, construiesc mașini și, în general, se distrează copios pe seama răufăcătorilor pe care AI-ul îi scoate la înaintare. Simplu și eficient. Grupul pestriț de descreierați de plastic porniți pe urmele lui Vader a devenit

mai încăpător, iar fiecare dintre cei șapte trăsnii pe care-i vom putea controla la un moment dat este livrat cu propriul său stil de joc. Ben Kenobi și Skywalker Jr. fac ravagii cu lanternele laser, Han Solo „cântă” la blaster ca nimeni altul, Chewie smulge mâini și trage cu arbaleta lui șmecheră, altfel spus, fiecare personaj are ceva numai al lui, reducând riscul apariției monotoniei. Și mai sunt încă vreo cincizeci de omuleți din material plastic, care abia așteaptă să fie „testați” după ce vă plictisiți de „story-mode”. Mai mult, dacă ați fost prevăzători și ați păstrat un save, puteți importa personajele din primul Lego Star Wars. Cu condiția să aveți destui „bănuți” la ciorap (sau „studs”, în limbajul „de specialitate”) cât să-i cumpărați din Mos Eisley Cantina.

Vehiculele s-au bucurat de o atenție sporită. Dacă în primul Lego Star Wars pupam



Lecții de tir



Robot hunt



X-Wing vs Tie Fighter ;)



Vrei să mă speli pe spate, tinere?



Pot să-l iau acasă? Pot? Pot?

câte-o mașinuță din an în Paști, și aceea primită la începutul unei misiuni și răpită când scenariul o cerea, acum putem să încălecăm aproape orice mașinărie sau animaluț gigant întâlnite pe drum. Nefericiții făcuți afiș de un AT-ST, victimele unui jedi beat care conduce un landspeeder tunat, „bizonii” supradimensionați (habar n-am cum se numesc animaluțele ălea) și alte dihanții „călăribile” adaugă o nouă dimensiune distracției.

Mulțumită unui nivel de dificultate care zice-se se modelează după stilul jucătorului, adică un fel de „easy mode” făcut să pară mai savant decât e, nu trebuie să fii doctor în action-uri pentru a-i arăta lui Vader cine e de fapt tăticul. O serie de puzzle-uri inteligente se asigură că The Original Trilogy nu se transformă într-un „button smasher” de categorie B, ci rămâne un joc pe care-l joci relaxat, cu zâmbetul pe buze, de la început până la sfârșit.

De râsul stelelor

Vechii fani Star Wars vor avea plăcerea să retrăiască momente cheie din filmele taicii Lucas, „reconstituite” cu un umor ieșit din comun. Cum mimezi că ești tatăl cuiva (fără să arăți cecul cu pensia alimentară), cum ar arăta Han Solo cu frizura lui Leia, cât de tare te-ar amuza un AT-ST cu ochelari, nas și mustață sau cum i-ar sta lui Chewie cu o caschetă de stormtrooper imperial, toate acestea sunt întrebări ale căror răspunsuri le veți găsi în LEGO Star Wars II. Umorel burlesc este la el acasă și nu trebuie să fii copil ca să te puf-

nească râsul de câte ori îl vezi pe Chewbacca pleznit peste scăfârlie de un Han Solo mult mai miștocar decât în film. Sau să te lovești cu târtăcuța de tastatură când dai peste doi stormtrooper-i la bustul gol, care se relaxează într-un jacuzzi. Cu căști cu tot. Zecile de gaguri absolut criminale și lipsa completă a dialogurilor (nu există dialog, ci doar pantomimă) m-au dus cu gândul imediat la filmele mute cu Charlie Chaplin, iar mutrișoarele simple (câteva linii și puncte, animate rudimentar) ale figurinelor de plastic mi-au amintit instant de Buster Keaton și de figura lui legendară. În concluzie, dacă vă plac la nebunie comediiile mute și v-ați întrebat ce s-ar fi ales de Star Wars dacă George Lucas ar fi fost obsedat de filmul mut, acum aveți ocazia să aflați.

Cele trei episoade, împărțite în câte șase capitole, bașca o mână de niveluri secrete (i-am văzut mecla lui Jabba pe o ușiță) ne vor ține lipiți de gamepad cel puțin opt sau nouă ore. Iar distracția nu se termină odată cu nunta lui Han Solo, ci continuă în „free-mode”. Prezența unor zone inaccesibile personajelor din „story mode” îi va convinge pe „colecționari” să reia fiecare capitol în parte, să-l stoarcă de bonusuri și să nu lase niciun colțșor neîntors și niciun personaj neatins (inclusiv cele custom, pe care le putem construi în cantină), distracție ce le va mai răpi câteva zeci de ore bune.

Șefu’... sunt dependent

Fără să exagerez, respectul meu pentru Traveller’s Tales a căpătat noi dimensiuni.

Cosmice. Nu știu dacă de vină este supradoza de calmante (luate în speranța că o să-i arăt unei măsele negre care mă făcea să respir greu, cine-i tac’u) sau dacă Rzarectha a făcut puțin pe ventriloul, dar după vreo câteva ore de dezasamblat stormtrooper-i de plastic în LEGO Star Wars II, jocul mi-a vorbit cu o voce cavernoasă: „Huuuuu, haaaaaaa... cioLAN... huuuu, haaaa, eu sunt tata lor!”. E bun, e nepermis de bun. E un „kiddie game” pe care i-l cumperi juniorului să scapi de gura lui și, după ce i-l instalezi, nu te mai dai urnit din fața calculatorului în ciuda urletelor disperate scoase de mogâldeța de lângă tine. Iar dacă te gândești că un gamepad în plus și un multiplayer sănătos cu prăselea îți vor aduce liniștea, te înșeli. Smiorcăielile copilului se vor dovedi „chill-out music” față de recitalul de metale grele susținut de jumătatea ta mai bună de gură, care va vrea și ea un loc la PC. Sau o pâine. Sau o vorbă bună. Sau orice altceva ce implică despărțirea de LEGO Star Wars. Deci mare grijă.

■ cioLAN

► Gen Action ► Producător Traveller’s Tale ►
Distribuitor Lucas Arts ► Ofertant Best Distribution, Tel.
021-408.30.90 ► Procesor PIV 2,2 GHz ► Memorie 512
MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB (Pixel Shader)
► On-line www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
9
9
10

9,1



Am prins un pește eee’te-atât de mare!



Mecanicul Luke în exercițiul funcțiunii...

O poveste plină de
peripețiile unui
paladin interstelar

SWORD OF THE STARS

ALTERNATIVA

Galactic Civilization II: Dread Lords

Un joc mult mai complex,
aproape exagerat de complex,
care însă e realizat pe niște prin-
cipii cât se poate de serioase și
care și-a asigurat un loc clar în
istorie.



Superba și nefuncțională
hartă 3D



Cât mai multe arme!!! Aaaarme!!!

Deși probabil nu are nicio legătură, mi-a fost aproape imposibil să nu mă gândesc la un univers fantasy când am auzit acest titlu. Mi se pare extrem de neinspirat, având în vedere că jocul de față este de fapt unul de strategie spațială turn-based. Face parte cam din aceeași clasă cu Master of Orion sau Galactic Civilization. Spun „cam” pentru că încă din meniul jocului vă veți da seama că Swords of the Stars preia un concept pe care îl duce, prin simplitate, aproape de paroxism. Iar după cum știți, prea multă simplitate strică.

Rzarectha speaking

Când Rza' a venit în spatele meu, a zis „Măi, mie jocurile astea cu multe tabele, cifre și litere nu-mi spun nimic”. Ei bine, ca să fiu sincer, cam la fel mă gândeam și io în cazul de față. Deși

aveam tutorialul lângă mine, nu am fost capabil să mă prind în primele 10 minute despre ce, unde și cum trebuie să dau clic. De vină nu este în niciun caz complexitatea jocului, ci o interfață extrem de puțin intuitivă. Cred că o jumătate de oră m-am tot plimbat de colo-colo prin meniuri fără prea mare succes. Pur și simplu, producătorii nu au inclus tooltip-uri, care sunt unele dintre acele lucruri de bază în orice

joc de strategie. Mi se pare inadmisibil acest lucru. După încă o oră de recitit tutorialul și de dat sute de clicuri pe toate butoanele existente, parcă totuși am început să înțeleg ceva. Și, după două zile de joc, eu încă mai descopăr butoane a căror existență nici nu o bănuiam măcar. Practic, Swords of the Stars are o interfață de tip puzzle. Odată rezolvat, realizați că jocul nu necesită decât să apleși pe end-turn din timp în timp. Restul se face singur.

Treaba cu Sabia

Din filmul introductiv am încercat să aflui de ce „Swords of the Stars”. Evident, nu am reușit, pentru că nu are nicio legătură cu vreun artefact sau mai știu io ce năzbâtie. Este doar un mod metaforic de a spune „Oamenii cuceresc spațiul”, mod pe care nu-l apreciez pentru că te bagă în ceață în spirit tipic asiatic. Iar Kerberos, studioul de producție, este departe de a fi asiatic... sper. Însă, din punctul meu de vedere, i se poate spune chiar și Wii of the Stars. Până la urmă, calitatea contează... din păcate. Oricum, a venit ziua în care toate civilizațiile din Univers au descoperit exact în același timp cum să străbată imensele distanțe inter-stelare. Dacă unii au descoperit un fel de linie pe care se poate merge repede, dar nu se poate ieși din ele decât la

destinație, alții încă mai călătoresc două mii de ani până ajung la destinație, însă odată ce sunt acolo, fac un super-gate și restul ajung la destinație instantaneu. E clar că rasele sunt echilibrate. Cert e că oamenii se așteptau ca spațiul să fie plin de civilizații primitive, inteligente și cu inimile deschise. Însă evident, tot Pentagonul a avut dreptate. Sunt toți violenți, periculoși și urâsc rasa umană. Sincer, îi cam înțeleg, având în vedere că până și noi ne urâm pe noi înșine. Și uite așa, iară bătaie.

„Iar când Universul va dispărea, paladinii sunt singurii care vor rămâne, înveliți de scuturile lor invulnerabile, așteptând cu răbdare un nou Big Bang.”
(www.thenoobcomic.com, v.55).

Simplu și neavenit

Dacă interfața este un model în sine de complexitate, jocul este aproape exagerat de simplu. În principiu, Kerberos a încercat să urmărească modelul din titlurile mari, ca de exemplu Galactic Civilization, însă jocul pare inspirat mai tare din seria Civilization. Campanie nu există, ci doar Free Game și scenarii. Odată aleasă una dintre cele patru rase, va trebui să vă orientați într-o galaxie frumos orientată 3D, dar din care într-un final nu veți mai în stare să pricipeți nimic. Chiar dacă vi se dă posibilitatea să creați galaxii cu diferite forme, până la urmă veți ajunge la aceeași concluzie cu toți producătorii de jocuri de acest gen, exceptând Kerberos, că nu se poate să găsești ceea ce vrei între două mii de stele așezate într-un spațiu 3D. Și Eve Online are o astfel de hartă, însă măcar acolo există un buton de Flatten Map. Bun. Acum, odată ce ați tocit mouse-ul de atâtea reorientări, să trecem la Research. Acesta este următorul lucru pe care îl veți face. Ei bine, la fel, durere de cap. O mulțime de iconițe amplasate în același spațiu 3D, care nu spune nimic când dați clic pe el. Trebuie să dați dublu clic și să aflați despre ce e vorba. Și asta nu e destul... nu uitați să apăsați și butonul de Research, altfel nu ați făcut nimic. Un concept interesant este acela că de fiecare dată când intrați, research tree-ul este randomizat, ceea ce creează scenarii foarte diferite chiar cu aceeași rasă. Ok... am rezolvat cu asta, să trecem la Empire Overview. Într-un final, descoperiți un meniu superior de unde puteți vedea flotele, câte colonii aveți etc. De menționat că partea



economică în acest joc e ca și inexistentă. Nu aveți acces la ce se construiește pe planetă, ci doar la trei slider-e, cu care redistribuiți fonduri spre research, terraforming dacă e cazul sau dezvoltarea infrastructurii. Asta e cam tot. Mai puteți suplimenta fonduri pentru research eventual. Bun... simplu ca bună-ziua. Atunci, trebuie ca producătorii să se fi orientat spre ceva... și da, e vorba de crearea de flote și cucerirea Universului.

Foae verde, Upgrade

Flota se face simplu, durează puțin. Aveți un ecran de unde puteți configura modelele de nave, dar departe de complexitatea din Galactic Civilization. Doar că puteți schimba niște module pe ici, pe colo și da nume modelelor. Nimic special. După asta, produceți flote imense și mergeți la luptă. După ecranul de benzi desenate de genul Cutare vs. Cutărică, vă treziți într-un alt spațiu 3D unde puteți controla navele în real-time, ca în orice RTS. Aveți și opțiune de autocombat, ca să nu vă bateți capul nici cu asta. Cert este că e aproape imposibil de jucat din cauză că nu vezi mare lucru, iar modelul de control ales e ușor cam peste mână. Dacă adunați peste asta și voice-acting-ul groaznic și lipsa mesajelor verbale, trageți concluzia că jocul acesta nu se poate juca aproape deloc. Măcar engine-ul 3D e drăguț. Îmi pare sincer rău de cei de la Kerberos Productions, pentru că au avut idei foarte bune, însă au fost implementate catastrofal. Lipsa de experiență s-a văzut. Tot ce pot spera este că în următorul lor titlu vor aborda diferit problema.

■ Locke

PS. Iar Rza a mințit, pentru că nu există manager de fotbal pe care să nu fi pus mâna...

► Gen TBS ► Producător Kerberos Productions ► Distribuitor Lighthouse Interactive ► Procesor 1,5 MHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE www.swordofthestars.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
4
4
7
4
5

5,3



Fă loc că trece șefu'



Unii trag un pui de somn

Profesiunea mea, fractura

MADDEN 07

Acum aproape doi ani EA nu a stat pe gânduri și a aruncat nici mai mult, nici mai puțin de un miliard de verzișori pentru o exclusivitate de cinci ani asupra a tot ceea ce înseamnă NFL în jocurile video. Altfel spus, pe o lungă listă de nume. Am stat în acel moment și m-am gândit ce joc s-ar putea face cu un astfel de buget direcționat spre producție și mai ales dacă socoteala celor de la EA se va dovedi corectă peste ani. Chiar dacă mai sunt trei ani de Madden până la sfârșitul înțelegerii dintre EA și NFL, primele două ediții au arătat că gigantul industriei a făcut o investiție cum nu se poate mai profitabilă. Madden NFL 06 s-a clasat pe prima poziție (PS2) și a treia (Xbox) în topul celor mai bine vândute jocuri de peste ocean în 2006, iar ediția de anul acesta s-a vândut în peste două milioane de exemplare în săptămâna de lansare, transformate în peste 100 de milioane de dolari încasați. Este clar că în spatele acestor cifre nu poate sta doar numele NFL sau obsesia americanilor pentru acest sport.

2006+2=2007

Una din problemele cu care se confruntă gamerii din afara SUA, când sunt tentați să

vadă și ei care este marea poveste cu Madden NFL, este regulamentul acestui sport. Nu face subiectul acestui articol și de aceea mă rezum la a vă spune că este mult mai simplu decât ar crede unii și dacă americanilor le este ușor să-l priceapă... înțelegeți ce vreau să spun.

Madden NFL 07 nu vine cu mari diferențe față de anul trecut. Probabil s-au panicat și producătorii când au văzut cât de bine s-au descurcat cu Madden 06 și au mers pe ideea: formula câștigătoare nu se schimbă. Cine a avut de-a face cu edițiile trecute poate să chiuască de la antrenamente și să treacă direct la confruntările oficiale. Un lucru la care s-a renunțat parțial este QB Vision, fapt ce simplifică jocul din acest an. O pasă reușită nu mai depinde de direcția în care se uită QB-ul, ci doar de valoarea acestuia și a jucătorului

care primește balonul. Aici putem spune că lucrurile sunt ușor exagerate, iar numărul de yarzi strânși de quarter back-ul echipei la finalul partidei este cam mare. Practic, aproape orice pasă intră chiar dacă receiver-ul nostru se află între mai mulți jucători din echipa adversă. Nici QB-ul nu se poate plânge că este tăvălit prea des, pentru că AI-ul



coechipierilor face o treabă bună și blochează majoritatea atacurilor. Bineînțeles că schema de joc aleasă contează foarte mult și aici avem în continuare două opțiuni. Putem să mergem pe mâna lui Madden, care vine cu recomandări atât pentru fazele de atac, cât și pentru cele defensive sau putem să punem bază pe cunoștințele noastre tactice de fotbal american și să alegem chiar noi linia tactică pe care echipa să o urmeze la fiecare fază. De mare ajutor este posibilitatea de a schimba alegerea chiar înainte de a se da drumul la joc, astfel reușind să evităm situațiile în care apărarea adversă este așezată numai bine pentru a ne dejuca nouă planul. Principalele noutăți ale acestei ediții sunt Lead Blocker Control și Highlight Stick. Prima ne permite să preluăm controlul asupra „deschizătorilor de drumuri”, iar după ce am creat un culoar să revenim la purtătorul de balon. Acesta, cu ajutorul opțiunii Highlight Stick, poate ieși dintr-un placaj sau chiar dărâma alte obstacole din calea spre terenul de țintă. Bineînțeles că avem în continuare la dispoziție manevrele pentru schimbarea direcției în timpul cursei sau plonjonul disperat cu care mai câștigăm unu sau doi yarzi ori poate chiar touchdown-ul. A treia modificare care merită menționată este adusă de modul Superstar, care acum este continuat de cuvintele Hall of Fame, de unde reiese și noul obiectiv pentru jucătorul creat de noi prin aceeași lecție de genetică de anul trecut. Schimbarea vine de la faptul că acum nu mai avem control decât

asupra jucătorului pe care trebuie să-l ducem în istoria NFL, indiferent de poziția pe care acesta joacă. Tactica este stabilită de calculator și dacă vrem să reușim trebuie să ne îndeplinim cu sfințenie sarcinile și normal... să dăm 110% pe teren.

Restul modurilor de joc sunt cele întâlnite și în Madden 06, iar eu vă pot spune că avem motive să ținem jocul aproape până sezonul viitor. Multiplayer-ul pune și el umărul la valoarea de replay a jocului în cazul fericit în care reușim să găsim și alți sportivi dispuși să-și rupă o bucată din timpul dedicat fotbalului cu balonul rotund.

Imagini de arhivă

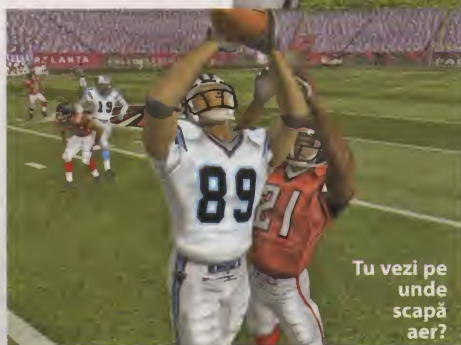
Dacă la gameplay avem unele modificări, la grafica și sunetul din

„The only yardstick for success our society has is being a champion. No one remembers anything else.”

John Madden



Splendoare în iarbă



Madden NFL 07 acestea sunt aproape insesizabile. Practic, totul arată și sună la fel, mai puțin

coloana sonoră care a schimbat playlist-ul, dar care se încadrează în același mix de genuri cu care EA ne-a obișnuit. Dacă din partea sunetului nu este mare deranj, la grafică ar fi fost frumos să ne dăm și noi seama că a mai trecut un an. Probabil că o parte din băieții de la EA Tiburon sunt încă îmbătați de, sau din, succesul de anul trecut și s-au mulțumit doar să dea puțin praful de pe grafică și să aducă alte viitoare (și de obicei eterne) speranțe în playlist. Și în aceste condiții atmosfera din NFL se simte și în

continuare jocul are ca principal atu felul în care reușește să redea dinamica și spectacolul din acest sport. Aparent avem de-a face cu o grămadă de indivizi îmbrăcați ciudat pe care sunetul oaselor îndoite îi gâdilă într-un mod plăcut, însă după scurt timp farmecul acestui joc iese la iveală. Baftă în Super Bowl!

■ Rzarectha

► Gen Simulator sportiv ► Producător EA Tiburon ► Distribuitor EA Sports ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-406.20.90 ► Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB ► ON-LINE www.easports.com/madden07/

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



american mcgee
presents

BAD DAY L.A.

Are you prepared?

Geniul lovește din nou. Și doare...

Pe American McGee l-am asociat dintotdeauna cu Alice, un joc superb care a scos la iveală talentul și umorul negru al creatorului care părea că, indiferent ce joc ar născoci, nu are cum să dea greș, uimind cu designul inedit imprimat ingenios în toate creațiile sale. A revenit de curând în atenție cu Scrapland și, din

s-a dus la vale judecata lui McGee, doar-doar o prinde-o cineva de coadă ca să-i trosnească un șut în loc de „bună dimineața”. Trezirea!

O zi proastă

În Bad Day L.A. jucătorul îmbracă zdrențele lui Anthony, un boschetar cu acte în regulă, cinic și fără perspective, exact așa cum îi place lui să fie. Acesta n-ar fi crezut nici în ruptul capului că va veni ziua în care întreaga sa existență mizerabilă va fi pusă sub semnul întrebării de un atac terorist, care dezlanțuie asupra orașului un nor radioactiv ce transformă oameni în zombie, stârnește panica printre cei neatinși de boală și un mic război între bandele locale, un grup terorist, armata americană și cea mexicană. Va supraviețui Anthony să vadă o nouă zi?

Pentru a scăpa din debandadă, eroul urât



nou, m-am minunat în fața creativității care i-a confirmat talentul într-ale game designului. De aici și până la un joc prost grămadă părea cale lungă, însă McGee a „reușit” să facă pasul în groapa de gunoi odată cu apariția lui Bad Day L.A. Acesta este un joc care exploatează și parodiază temerile americanului de rând, speriat de bombe, atentate teroriste, atacuri ale morților-vii și epidemii, iar lista poate continua la nesfârșit. Cel puțin în teorie, jocul sună bine, însă transpunerea ideii unui asemenea joc în scenă lasă de dorit. Eu stau și mă întreb încotro



ALTERNATIVĂ

MANHUNT

Violent, necruțator, tensionat și controversat. Un action solid care nu are voie să lipsească din colecția unui jucător întreg la minte, trecut prin liceu.



arunce în fața unui nou val de „înviați”. Pe deasupra, jocul mai este și dificil, cele câteva ajutoare culese de pe traseu făcând cu greu față situației, cu excepția unui nene cu o drujbă cât el de mare, care se ghidează după principiul „întâi lovește-i și abia apoi întreabă-i de sănătate”. Cel puțin are inițiativă.

Desene animate

Grafica n-aș considera-o proastă, fiind mai mult o chestiune de alegere din partea realizatorului, însă am

ajuns să mă satur rapid de plimbările alandala pe aceleași străduțe care nu se mai termină, pline cu aceiași oameni panicați și zombie care sar să-mi scuie sânge-n față. Nu m-a deranjat deloc faptul că personajele sunt pătrătoase, însă n-ar fi stricat prezența unor opțiuni care să ajute modificarea rezoluției, blocată undeva la 800x600 sau mai puțin. Lipsa finisărilor poate fi observată și în cazul efectelor speciale, însă, din nou, înclin să-i acord lui McGee circumstanțe atenuante. Probabil că asta a fost ideea sa de la bun început, să-i confere jocului un aer aparte, deoarece eu m-am gândit mai puțin la bugetul limitat de care s-a „bucurat” Bad Day L.A. și mai mult la mesajul pe care a vrut să ni-l transmită într-o formă cât mai originală cu putință. Apoi, nu este deloc un joc pentru „bisericoși”, limbajul obscen, înjurăturile și replicile „murdare” simțindu-se ca la ele acasă. Și ar fi fost în regulă, dacă voice acting-ul n-ar fi fost atât de prost, replicile atât de seci, iar umorul de un asemenea prost gust încât să te trimită la plimbare după prima jumătate de oră de joc. Identificarea jucătorului cu eroul este cu atât mai dificilă cu cât Bad Day L.A. nu este deloc lung. Nimeni nu pare să știe

mirositor este nevoit să parcurgă la nesfârșit alei cuprinse de haosul ce a afectat populația. Trebuie să ajute sau să lichideze oamenii infectați, să răspundă apelurilor de urgență în locul poliției, să stingă oameni incendiați, să ajute un copil să ajungă de urgență la spital într-o ambulanță dotată cu o mitralieră în locul echipamentelor medicale, să omoare teroriști care răsar ca din pământ la tot pasul și multe alte aiureli. Bad Day L.A. adaugă un indicator într-un colț al ecranului, care îl avertizează pe erou asupra gradului de amenințare pe care îl reprezintă acțiunile întreprinse împotriva sau în sprijinul celor din jur. Cu cât e mai ridicat nivelul de amenințare, cu atât mai ostile vor fi NPC-urile din jurul lui. Indiferent de starea de sănătate sau apartenență etnică, acestea îl vor ataca pe negrul nostru de serviciu din toate direcțiile cu vomă, răngi, cărămizi și arme de foc. Uciderea unor civili nevinovați, de exemplu, crește nivelul de amenințare, ideea din spatele acestui artificiu fiind aceea de a face viața eroului mai grea, însă fără a-l împiedica să atingă obiectivul final. Până aici, toate bune și frumoase.

Problemele încep odată cu reapariția la nesfârșit a inamicilor, pe care numărul mic de arme și muniție cu greu îi poate opri. Bad Day L.A. compensează (chipurile) acest neajuns, înmânându-i eroului o rangă. Gluma s-a îngroșat însă și mai tare în clipa în care am ridicat pentru prima dată ranga asupra unui suflet hain, încercând să-l liniștesc. Am descoperit astfel un sistem de luptă haotic, greoi și adesea ineficient, care în loc să spargă rândurile inamicilor găuriți de gloanțe sau trosniți cu ranga, nu face altceva decât să te



ce are de făcut, iar Anthony realizează brusc că este unul dintre puținii locuitori ai orașului care mai gândește normal. Majoritatea concitadinilor săi preferă să urle, să vomite, să arunce cu pietre, să scuie toxine și să alerge în cercuri, în vreme ce orașul arde. Se pare că un boschetar este de ajuns pentru a-i scoate din rahat. Ceea ce mă pune pe gânduri... Oare americanul de rând chiar suferă de pe urma unor temeri mai mult sau mai puțin justificate, dacă stăm să dăm crezare zvonurilor conform cărora guvernul ar băga și menține cu bună știință frica de bombe în oasele lor? Te pune pe gânduri ideea, însă nu cunosc pe nimeni care ar proceda asemenea lui Anthony, care ucide cu nevinovăție oameni, fie că o face din neatenție sau din prostie, și ajunge să scape un bebeluș pe jos imediat ce i-a salvat viața. Printre altele.

Interesant, dar nu-i suficient

American McGee este cunoscut pentru originalitatea cu care ne împărtășește viziunile sale, însă o poveste interesantă nu este întotdeauna suficientă pentru a realiza un joc distractiv. Bad Day L.A. se vrea a fi înainte de toate un joc, dar este unul prost, care a trecut prin mâinile lui McGee fără ca acesta să se lepede de el în drum spre rafturile magazinelor. Trist și dezamăgitor... E atât de prost încât mi s-a făcut rău și mi-a căzut o plombă.

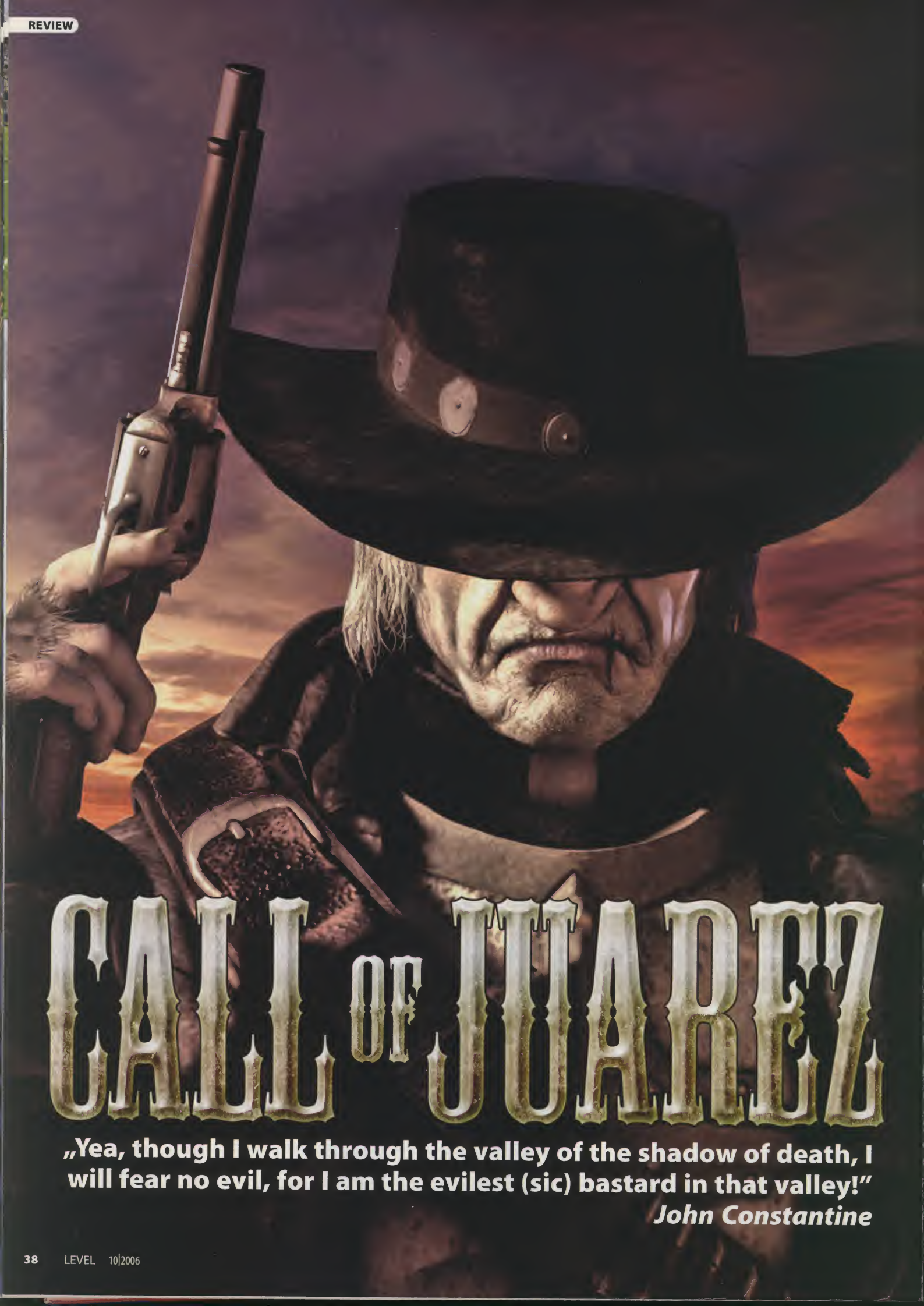
■ KIMO

► Gen Action/adventure ► Producător Enlight Software ► Distribuitor Aspyr Media ► Procesor PIV 1,6 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D mini-mum 64 MB RAM ► ON-LINE www.baddayla.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
4
5
—
2
2
3,8



A close-up, high-contrast image of John Constantine from the video game Call of Juarez. He is wearing a dark, wide-brimmed hat and a dark coat. He has a weathered, intense face with a small mustache and goatee. He is holding a revolver in his right hand, which is raised towards the top left of the frame. The background is a dramatic, fiery orange and red sky, suggesting a sunset or a battle scene. The title "CALL OF JUAREZ" is written in a large, stylized, metallic font across the bottom of the image.

CALL OF JUAREZ

„Yea, though I walk through the valley of the shadow of death, I will fear no evil, for I am the evilest (sic) bastard in that valley!”

John Constantine

Odihnească-se în pace...



Până când
moartea i-a
despărțit...



Închipuiți-vă rodul iubirii dintre mama lui Old Shatterhand și Torquemada, jucat de un Lee Van Cleef septuagenar, și sunteți cât se poate de aproape de imaginea Părintelui Ray.

Polonezul, în general, este o ființă extrem de ciudată. Ai crede că, după ce l-a inventat pe Chopin și a dăruit omenirii licoarea zeliască numită Zubrowka, misiunea lui pe Pământ s-a încheiat și ar fi timpul să-și ia catrafusele și să se mute reperor în alt plan al existenței. Așa s-ar fi și întâmplat dacă polonezul de la Techland n-ar fi fost străfulgerat de o idee genială. Dacă l-au ținut curelele să prepare o spiritoasă care bate la fund burbonu' americanului, atunci o jonglerie cu Vestul Sălbatic ar fi floare la ureche. Și astfel, din mijlocul Estului Domestic a răsărit un Vest Sălbatic cum nu s-a mai făcut de la Outlaws încoace. Outlaws, pentru cei mai tineri dintre voi, a fost o bijuterie de FPS western, ieșit de pe poarta uzinelor Lucas într-o vreme când George Lucas încă nu era corupt de Forță, iar Blondie se bucura de mai multă atenție decât Vader.

Telefonul lui Juarez

Juarez este un orașel situat de-a lungul lui Rio Grande, foarte aproape de granița cu Statele Unite. Call of Juarez, în schimb, nu este un program turistic demarat de primăria orașelului Juarez, ci un sindrom din aceeași familie cu febra aurului sau cu nebunia surprizelor Turbo. Legenda spune că orașul Juarez ascunde o străveche comoară aztecă (ce ar fi trebuit să servească drept răscumpărare pentru Montezuma) protejată, ca orice comoară cu bun simț, de un blestem de level mare. Absolut toate poveștile aventurierilor care au pornit în căutarea aurului din Juarez s-au terminat cât se poate de prost, însă povestea lui Ray și a lui Billy, contrar tiparului stabilit de respectivul blestem, începe prost și se termină după opt ore. Revenit din pribegie (ați ghicit, pornise pe urmele comorii), tânărul Billy își găsește fa-

milia într-o stare avansată de deces. Ray, „păstorul” unei comunități de mineri alcoolici și în timpul liber unchiul lui Billy, pică într-un moment nu tocmai potrivit pentru Billy și astfel începe un joc de-a șoarecele și pisica în care vei fi și vânător și vânat. Ray își ia patrafirul antiglonț, Biblia cu repetiție și Coltul sfințit și pleacă în căutarea mucosului. Billy își ia lumea-n cap, hotărât să pună cât mai multe mile între el și Pastorul Nebun, iar noi, jucătorii, îi luăm de ciuf pe amândoi și-i punem pe rând la treabă.

În numele Coltului, al Remingtonului și-al sfântului Winchester, bang!

Cum religia și violența au mers mână-n mână încă de la prima libelulă făcătoare de minuni venerată de câțiva sectanți ai cavernelor (uciși până la unul de o grupare fundamentalistă care se închina trilobiților) și în speranța că prezența unui om al Domnului le va aduce iertarea pentru greșalele cu voie și fără de voie (aka „features”, respectiv bug-uri) de care Call of Juarez nu duce lipsă, Techland s-a gândit să-l introducă pe Dumnezeu în ecuație. Așa a apărut reverendul Ray. Nu este unul dintre cele mai complexe personaje din istoria jocurilor, însă e de departe cel mai simpatic țicnit care a ținut vreodată o Biblie în mână. Închipuiți-vă rodul iubirii dintre mama lui Old Shatterhand și Torquemada, jucat de un Lee Van Cleef septuagenar și pletos, și sunteți cât se poate de aproape de imaginea Părintelui Ray. Mie mi s-a părut că aduce puțin și a Teotist, însă mi-am făcut norma de

blasfemie pe ziua de azi și, ca urmare, nu i-am mai desenat Preafericitului pălărie de cowboy și bandulieră pentru a-mi verifica teoria.

Cu reverența de rigoare, adresată producătorilor drept mulțumire pentru sursele de inspirație alese, revin la reverend și nu mă pot abține să nu aduc în discuție obsesia absolut nesănătoasă a părintelui pentru Vechiul Testament, Apocalipsa lui Ioan și Legea Talionului. Fost bandit, devenit om al Domnului în urma unui episod nefericit și convins că nu vorba bună va goli cârciuma și va umple biserica, Ray a optat pentru o sfințenie dură, aspră, bărbătească, a la Ioan Botezătorul, probabil singurul personaj din noul Testament care ar putea fi pe placul unui dur ca părintele Ray. Reverendul este un om dintr-o bucată (trei bucăți, dacă adăugăm și pistoalele), pentru care botezul cu plumb este net superior băiței de la naștere, un bătrân ursuz care nu se sfiește să-i numească „sămânța Satanei”, iar mai apoi să-i împuște în cap, pe singurii indieni din joc. Lucru care mai mult ca sigur că

Sunt ușor de ghicit factorii care l-au determinat pe Ray să aleagă sfințenia dură, aspră, bărbătească, promovată de Ioan Botezătorul

va supăra organizațiile poloneze care apără drepturile nativilor americani. Oricum, mi se pare oarecum ciudat că, deși practic vom înota în râuri de sânge, nu putem căsa nevinovați și, cel mai important, este imposibil să umplem cadavrele cu plumb. Noroc cu indienii...

Și dacă tot discutăm de lucruri sfinte, fac o paranteză pentru a explica mai pe larg rolul Bibliei în Call of Juarez. Tovarăș de nedespărțit al bunului părinte, Biblia poate fi folosită

Pe sub flori îl
împuşcam, pe sub flori
de mai...



Cale lungă până-n vârf



Efectele secundare ale
arcului

Time left
124



singură sau alături de un pistol, pentru a condimenta puținel atmosfera. Nu are funcționalitatea gârbaciului lui Billy (sunt în același slot, deci comparația e firească), iar dacă rămânem fără muniție nu putem îndesa (la propriu) cuvântul Domnului în țeasta păgânului care ne privește prin cătarea pustii. Deci, din punctul de vedere al unui inginer, Biblia înseamnă doar un slot ocupat degeaba. Ca și în viața de zi cu zi, când nici recitarea sfâșietoare a psalmilor lui David nu te-ar putea scăpa din mâna hândrăliilor care te

gurii tale... Ha? Ce Paște... Doamne Dumnezeule, fă ceva cu spawn-ul ăsta, că mă biruie Necuratul!!!!". Observați, deci, fața întunecată a cuplului Colt-Biblie și anarhia ce se instaurează când "tinerii înșurăței" vorbesc în același timp. După un timp de mănuit concomitent Cartea cea Bună și Pistolul cel Rău, veți realiza că este mult mai practic și mai creștinește să dăruiești plumb și să răpești vieți cu ambele mâini. Slow motion-ul ăla mișto și hollywoodian de care n-o să vă mai puteți lipsi când situația va căpăta o tentă maronie din ce în ce mai accentuată nu-și intră în drepturi decât în prezența a două pistoale.

fugăresc să-ți fure „servișul”, Biblia pare inutilă. Nimic mai fals, filistinilor! Totul se rezumă la atmosferă, iar o mână de citate din Biblie reprezintă fitilul perfect. Câteva versete servite la momentul oportun vor da o aură mistică până și celor mai banale acțiuni. Dacă i-aș scrijeli lui KiMo pe caroserie noului său Logan „spalămă”, n-aș fi decât un huligan. Dar închipuiți-vă ce impact ar avea „Vor cădea sprijinitorii Renaultului și îngâmfarea puterii lui se va prăbuși. Așa zice Domnul Dumnezeu!”. În cazul de față, nu-i zbor creierii tâlharului pentru că-mi place. Îl pedepsesc, sunt Sabia lui Dumnezeu, Îngerul Morții, facem un multiplayer, păpușă? Cred că ați prins ideea din zbor. Ca să rezumăm toată teoria într-o singură frază, după cum v-ar povesti obișnuința arenelor romane de acum aproape două milenii, Biblia nu te salvează din gura leului, dar pe Jupiter, cât de frumos mureau creștinii! Ați priceput, sper, de ce recitalul lui Ray (vocea, ah, ce voce poate să aibă creștinul), întrerupt pe alocuri de câte-o împușcătură, merită urmărit. Este o experiență înălțătoare să privești cum din stânga Domnului Ray țâșnește plumb, iară din dreapta, ca un omagiu adus multitasking-ului biblic, izvorăște înțelepciunea.

„Și Fiarei i s-a dăruit... n-ai murit, Satană? Na de aici. Bang! Deci, cum spuneam, Fiarei i s-a... Mai sunteți mulți, anticriștilor?? Unde eram? Da, deci sărută-mă cu sărutările

„Și Fiarei i s-a dat... n-ai murit, Satană? Na de aici. Bang! Deci, cum spuneam, Fiarei i s-a... Mai sunteți mulți, anticriștilor?? Unde eram? Da, deci sărută-mă cu sărutările gurii tale... Ha? Ce Pașt... Doamne Dumnezeule, fă ceva cu spawn-ul ăsta, că mă biruie Necuratul!!!!”

Părintele, pistolar de frunte, este singurul personaj căruia îi iese scamatoria cu cele două pistoale. Pentru a asigura succesul șmecheriei (ați văzut destule westernuri ca să vă prindeți că altfel nu merge), ambele pistoale trebuie să stea cuminte în teacă. Un clic de mouse declanșează mecanismul, imaginea devine blurry, pe ecran apar două ținte mici care se deplasează încetișor, dar sigur, către centru, Ray își face de cap, iar când țintele se intersectează ar fi bine să fi plantat câte un plumb în fruntea fiecăruia, căci aceasta a fost singura șansă de egalare a recordului Croitorașului cel Viteaz. Și cum un bărbos cu un shotgun e mult mai



Sesizați asemănarea? Pentru cei care nu și-au dus pasiunea pentru benzi desenate mai încolo de Pif și Hercule, individul din prima imagine este Saint of Killers. „Odrasla” lui Garth Ennis și a lui Steve Dillon (google them), Saint of Killers își face veacul în Preacher, bandă desenată publicată de DC Comics. Al doilea

„mutant” este cunoscut fanilor benzilor desenate drept The Pilgrim, personaj creat de același Ennis, și poate fi găsit bătând comics-urile cu același nume. Ultimul, dar cel dintâi în lista preferințelor mele muzicale, este Carl McCoy, nimeni altul decât solistul trupei Fields of the Nephilim.

de atât, așteptați să urcați la volanul unui mustang. Priceless...

Într-o zi, m-am pierdut în munți

Când după o supradoză de Ray, setea de sânge scapă de sub control, Techland îl scoate de la naftalină pe Billy, celălalt personaj al scurtei noastre balade și ne propune să ne relaxăm la o partidă de furișat prin tufșuri sau cu un cros în care ceilalți concurenți au primit puști și permisiunea să le folosească după pofta inimii. Ocupația de bază a lui Billy The Candle este fuga. Convinși că Universul

conspiră împotriva lui (frizura emo îl dă de gol), că legea pământescă e rea cu amărății și că omenirea, în general, este de rahat, confruntat cu moartea părinților săi, Bill face, din nou, alegerea greșită. Care se va dovedi a fi de fapt alegerea corectă atunci când aflăm cine este Ray, dar Bill ar trebui să aibă mai multă încredere în oameni, deci, ca orice emo, a făcut alegerea greșită. Unul dintre micile paradoxuri ale vieții care-mi permite să mă iau de oameni fără un motiv serios și care generează intrigi cât să ajungă de vreo șase romane pe zi, bașca pentru o căruță de jocuri.

Billy este totodată și personajul responsabil cu partea de platformă și (din

O fi vrut ei să urmeze modelul lui Call of Chthulu, cealaltă pasăre rară din ograda Ubisoftului, dar Karl May nu este Lovecraft, chiar dacă Winnetou era un maestru al furișatului.

periculos decât o muscă, ar fi bine să n-o ratați. O „mutare” de deschidere excelentă, dar timpul de repaus dintre două este îndeajuns de scurt încât să o transforme într-un „all time favourite”. Cu alte cuvinte, câteodată Biblia n-are ce căuta în mâna reverendului. Din mai multe motive. Douăsprezece gloanțe sunt mai multe decât șase, iar slow motion-ul este net superior strafe-ului sălbatic în timp real. Bineînțeles, după ce vă veți asigura că ați captat interesul audienței și că „enoriașii” zac la pământ, incapabili să plece la cârmă, un verset moralizator din Cartea cea Bună este cât se poate de bine-venit.

După Dumnezeu și praful de pușcă, bineînțeles, un loc special în viața lui Ray este ocupat de duelurile unu la unu. Le cunoașteți din toate westernurile, așa că n-are rost să descriu în detaliu cât de înălțător e să-i arăți nefericitului că, în ciuda celor 60 de ani bătuți pe muchie, încă mai ai vlagă-n tine. Nu mergeți, totuși, prea departe cu imaginația și nu vă închipuiți că un duel durează un sfert de oră ca-n filmele lui Leone. Șase secunde (numărate, niciodată inamicul nu scoate pistolul înainte, deși încearcă să ne păcălească), după care scoți pistolul cu o mișcare bruscă de sus în jos a mouse-ului și încerci să-l nimeriști pe nefericit înainte să te nimerască el. Simplu.

Ocazional, părintelul nu se sfiește să exploateze fără milă o creatură nevinovată a Domnului. Ați ghicit, Techland nu a uitat de cai. Nu ne lovim la tot pasul de ei, dar când suntem aruncați în șa și puși pe urmele unei diligențe, de exemplu, e rost de mare „șou”. Atât vă spun, dacă după câteva schimburi de focuri o să spuneți că nu se poate mai bine





nefericire) de stealth a shooter-ului nostru cel complex. Promotorul unei experiențe ce se vrea o evadare din „cotidian”, cotidianul cu miros de salpetru al lui Ray mai exact, Billy, conform bunului său obicei, a început cu stângul. Primele două episoade petrecute alături de Bill, care au onoarea de a ne introduce în universul lui Call of Juarez și de a ne face cunoștință cu un sistem imbecil de stealth, sunt un exemplu clar de „nu așa se începe un joc”. O fi vrut ei să urmeze modelul lui Call of Chthulu, cealaltă pasăre rară din ograda Ubisoftului, dar Karl May nu este Lovecraft, chiar dacă Winnetou era un maestru al furișatului. Billy eșuează lamentabil în încercarea lui de-a fi stealth-ul mic care ar trebui să răstoarne FPS-ul mare. Este doar o simplă frână. Nu răstoarnă, oprește. Lucrurile sunt remediate pe parcurs, mai ales în ultima jumătate a jocului, dar asta nu scuză un început prost.

Întorcându-ne la înjuratul sistem de stealth și la goana nebună a lui Bill, e drept că adrenalina crește direct proporțional cu numărul de alicie care vâjâie pe lângă sfera lui Billy și e chiar plăcut până la un punct, însă este totuși frustrant să-ți petreci prima oră dintr-un FPS căutând un pistolaș (pe care mie mi-a fost rușine să-l folosesc, o să vedeți de ce), încercând să te bucuri de farmecele unei tinere dame de consumație pentru ca jumătate de minut mai târziu să fii luat la ochi și fugărit ca ultimul hoț de cai. Sau, cel mai frustrant, chinându-te să înțelegi prin vechia metodă „trial-and-error” cum funcționează sistemul de stealth pe care Techland l-a propovăduit un an întreg. Ca să nu vă chinuiți prea mult, o să vă explic eu: majoritatea „modelelor comportamentale” sunt asocieri aleatorii, uneori ilogice, de cauze cu efecte. Nu există o regulă clară și logică, deși suntem păcăliți de tutorial că ar exista. Singurele constante par tușișurile, unde nu te vede nici Satana, cu atât mai puțin AI-ul, și faptul că de multe ori Billy va fi detectat chiar dacă a respectat cu sfințenie catihetul micului hoț de cai.

Repet, în a doua jumătate a jocului, când Billy se transformă într-

un mic Indiana Jones cu pușcă și bici, furișatul nu e absolut necesar, iar situația se schimbă radical. Lucru nu atât de îmbucurător pe cât pare. Totuși avem de-a face cu un joc care poate fi terminat lejer în opt ore și jumătate (împărțită cu Ray) nu pare atât de mult.

Billy, în ciuda faptului că e minor, trebuia exploatat la sânge, chiar dacă se risca un proces intentat de o asociație care protejează drepturile pixelilor sub 18 ani. Cel mai bun exemplu este arcul. Deși eclipsează de departe toată fierăria din CoJ de la cel mai umil pistol până la trufașul gatling gun, bătrânul arc a primit doar un rol episodic. Eu personal m-am simțit înșelat când, după ce am vânat trei iepuri, arcul mi-a fost luat pentru a-mi fi redat doar la sfârșit, unde am apucat să-l folosesc de exact patru ori. Păcat. Era singura armă care ar fi dat un sens eforturilor lui Bill de a se ține departe de ochii dușmanului. Sunt perfect conștient că acrobațiile „izvorâte” din asocierea bici-creangă i-au adus gârbaciului (și pe bună dreptate) statutul de star al aventurii, mai ales după ce m-a ajutat să ajung în vârful unui munte și să mă dau huța pe niște stalagmite, dar un loc mai „călduț” pentru arc tot se putea găsi dacă ar fi existat mai multă bunăvoință.

Chemarea Vestului

Nu-mi e prea clar dacă indivizii de la Techland au învățat din propriile greșeli sau dacă banii lui Ubisoft i-au împins să-și dea mai mult silința decât în cazul Chrome-ului, însă cert e că oamenii sunt pe calea cea bună. Motorușul grafic de sub capota lui CoJ face treabă bună atât „înăuntru”, cât și „afară” și este păcat că designerii de nivel n-au profitat cât ar fi putut de posibilitățile engine-ului. Spun

Billy, în ciuda faptului că e minor, trebuia exploatat la sânge, chiar dacă se risca un proces intentat de o asociație care protejează drepturile pixelilor sub 18 ani.

asta pentru că, în ciuda spațiilor deschise randate superb, în majoritatea cazurilor suntem purtați pe un traseu prestabilit și nu de puține ori întâmpinăm obstacole, câteodată invizibile, ce ne împiedică să hălăduim prin preerie după placul inimii. Este totuși interesant de observat cum interacțiunea cu mediul înconjurător nu s-a oprit la puzzle-uri cu lăzi, ci a fost dusă mai departe. În Call of Juarez lemnul ia foc. Focul, în caz că nu v-ați ars niciodată, oferă un avantaj strategic deloc de neglijat, mai ales când izbucnește într-o zonă populată intens cu inamici. Lucrurile devin și mai frumoase când realizăm că felinarele nu-s doar de décor, pot fi aruncate și, cu un foc de armă bine ținut, se vor transforma în veritabile cocktail-uri Molotov numai bune de prăjit pistolarii insistenței. O serie de „puzzle-uri” își găsesc rezolvarea în manipularea „decorului” (un brânci puternic dat unui bolovan, o lovitură de bici bine plasată, un incendiu mititel și așa mai departe), legea gravitației își face simțită prezența și nu de puține ori m-am trezit căzând în gol pentru că nu am pus piciorul unde trebuie, ușile mai șubrede cedează la insistența unui bombeu bine ținut etc. N-ar fi stricat o mai bună optimizare (CoJ mănâncă resurse pe pâine, e un adevărat gurmand), fapt ce ar fi scăzut puțin cerințele de sistem, dar per ansamblu, „inginerii” de la Techland și-au făcut treaba. Și cât de frumos dau colțul păgânii... Și cât de reconfortant poate fi să urmărești tumele unui vâcar împușcat din goana calului...

Capitolul destinat urechii va fi unu scurt. În afară de vocea lui Billy – actorul însărcinat cu „lamentările biliene” nu și-a luat munca tocmai în serios și n-a reușit să-i dea fricosului Bill credibilitatea de care se bucură reverendul – totul este făcut ca la carte. Nimic nu lipsește, nimic nu este în plus. Chiar suntem în Vestul Sălbatic.

În caz că vă întrebați de ce am acordat atâta atenție celor două personaje, în special bunului reverend, și n-am insistat mai mult asupra detaliilor tehnice, răspunsul e simplu. Mare parte din farmecul incontestabil al lui Call of Juarez se datorează celor doi protagoniști. Ray și Billy. În special lui Ray, dar are și Billy momentele lui bune. Fără Ray, un individ care cunoaște Biblia mai bine decât Jules (credeați că n-am observat?) și care căsăpește de „n” ori mai mulți oameni, CoJ ar fi fost doar un alt shooter. Fără micile intervenții ale lui Billy (din a doua jumătate a jocului), Ray ar fi fost o cruce prea greu de purtat, iar CoJ ar fi devenit, din nou, doar un alt shooter. Call of Juarez este un joc în care este clar că s-a pus suflet. Și rezultatul se vede: aveți în fața ochilor cel mai bun shooter western de la Outlaws încoace. Howgh!

■ cioLAN



Outlaws

Outlaws e tata lor. Spre deosebire de Star Wars, care a umplut pământul, și de milioanele de shooter-e WW2, Outlaws n-a lăsat urmași, deși ar fi fost cel mai în măsură să o facă. Păcat.



Dead Man's Hand

Un FPS mediocru. Merită jucat doar pentru cai și soldații canibali.



Gun

Nu e chiar un GTA în Vestul Sălbatic, dar se apropie. Un action solid, cu un iz western autentic. Un must have, dacă vă pasionează subiectul.



► Gen FPS/Platform ► Producător Techland
► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft, Tel. 0215690600 ► Procesor PIV 2,2 GHz
► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D 128 MB (DirectX 9) ► ON-LINE www.callofjuarez.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
8
8
8
10

8,6

GTI RACING

Volkswagen până la moarte

Polonezii de la Techland demonstrează din nou că nu se pricep doar la FPS-uri (vezi Chrome și Call of Juarez). Oamenii care cu o bună bucată de timp în urmă ne-au surprins plăcut cu XpandRally revin acum cu GTI Racing, un joc care ne oferă o parte din istoria scrisă de renumitul producător de automobile Volkswagen. Cărțile de istorie ne reamintesc faptul că, în urmă cu 30 de ani, constructorul german reușea să realizeze primul autoturism compact sport, capabil să atingă și să ruleze la viteză de 182 km/h fără a se poticni prin tufe. Legendarul Golf GTI a stabilit un record care a luat prin surprindere industria de profil a vremii, GTI Racing oferindu-ne ocazia să tocim cauciucurile celor cinci generații ale cunoscutului model, inclusiv G60 și R32, ale „broscuței” și contemporanele ei, celebra dubiță din care hipioții împrăștia dragostea printre ierburile „aromate” și, nu în ultimul rând, ale celor mai noi concepte.

Valsând pe patru roți

Din punct de vedere al gameplay-ului, GTI Racing nu este nici simulator, nici arcade, dar oscilează între cele două categorii. Modelul de damage, deși există, permite avariarea mașinilor la impactul cu diverse obstacole de pe traseu, însă un jucător cu oarecare experiență nu va întâmpina probleme majore în a termina cursele pe un loc fruntaș. Până la un punct, jocul este chiar foarte agreabil. Schema de control este simplă, mașinile răspund cu promptitudine comenzilor, însă comportamentul lor în

timpul cursei ne rezervă o serie de surprize mai mult sau mai puțin neplăcute. Oricât de mult ar încerca GTI Racing să pretindă că prin venele sale curge sânge de arcade cu umbre de simulator, nu pot trece cu vederea tumele amețitoare pe care VW-urile le pot face prin aer, doar pentru că am tras prea tare de volan într-o curbă situată în pantă. Ca un făcut, mașina aterizează pe direcția de mers,



continuându-și nestingherită deplasarea și fără a suferi nicio defecțiune sau deformare măcar de ochii lumii. Poate am avut eu viteză prea mare, însă există niște limite. Alt lucru care m-a deranjat a fost respawn-ul sau, mai bine spus, proasta implementare a acestuia. Să zicem că mă îndepărtez de la traseu și nu mai știu pe unde s-o apuc pentru a reveni în cursă. În cel mai fericit caz, jocul vede că am deviat prea mult și repune mașina pe trasa corectă. Nimic de obiectat, dar nu văd de ce m-ar penaliza cu două secunde, doar pentru că am plonjat în prăpastie, fără a avea intenția să scurtez cu șiretenie prin tufe.

Neajunsurile pălesc însă în fața ofertei pe care o face GTI Racing la capitolul opțiuni de joc - un editor de trasee, multiplayer atât în LAN, cât și on-line, dar și o componentă single player bine pusă la punct. Bineînțeles, modul carieră nu avea cum să lipsească. Acesta vine în întâmpinarea amatorilor cu diverse tipuri de curse, cum ar fi cele de drift (asemănătoare celor din NFS Underground 2), de drag, clasicele circuit, cursele „legale” (unde trebuie să evităm pietonii contra-cronometru) și cross country, similară celei din XpandRally, unde alergam ca descăleceții



după check-point-uri în câmp deschis. Păcat că tinde să

devină cam repetitiv, lui GTI Racing lipsindu-i o varietate mai mare a traseelor. Totodată, cursele sunt uneori prea lungi pentru gusturile unui vitezoman de ocazie. Din fericire, tipurile inedite de curse sunt distractive, fiecare mașină este corect modelată din punct de vedere vizual și fizic, iar mediul de joc este suficient de interactiv pentru a permite spulberarea marcajelor de pe marginea drumului. În plus, ni se oferă o gamă largă de accesorii și upgrade-uri pentru mașinile din garaj, îndeajuns cât să ne mențină treaz interesul, chiar și pentru o perioadă scurtă de timp.

Golf-ul merge mai departe

Asemănările cu XpandRally sunt evidente, GTI Racing folosind același engine grafic, aproape deloc îmbunătățit. Totuși, asta nu înseamnă că jocul arată rău. Într-adevăr, inițial am strâmbat puțin din nas, însă nu are multe puncte slabe, reușind, ca prin minune, să rămână lipit de mine mai mult decât am prevăzut. Poate părea cam generic pentru un jucător de ocazie, dar pentru un fan Volkswagen, GTI Racing va rămâne o experiență de neuitat.

■ KIMO

► Gen Arcade cu umbre de simulator ► Producător Techland ► Distribuitor Steam ► Procesor PIV 1,8 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB RAM ► ON-LINE www.gtiracingthegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
7
8
-
7

7,2

ProStroke Golf: World Tour 2007

...at least he is in the green...

Este o adevărată plăcere să te uiți la golf. Măreția jucătorilor care subjugă bestiile ce de-abia așteaptă să se dezlănțuie din crosele metalice sau lemnoase te face să îi privești ca pe niște zei mitologici care stăpânesc stihiiile naturii. De fiecare dată când îi văd pe CNN pe Tiger Woods și Adam Scott cum reușesc „A Hole In One”, mă și imaginez în locul lor, cu o grămadă de lume aclamând noul Stăpân al Găurii. Da! EU! Cu un 6 Iron în mână fac legea pe orice câmp, unde orice fumător de trabuc crede că este stăpân.

Sincer, cred că golful face parte din categoria sporturilor inutile, unde mai intră și înotul sincron sau făcutul de macrameuri. În afară de faptul că poți petrece timp la aer curat și iarbă verde, nu prea văd care este marea plăcere să trosnești din răputeri o amărâtă de minge care nu ți-a făcut nimic.

Dar ca în cazul oricărui adevăr absolut de pe lumea aceasta, dacă verifici de foarte multe ori ipoteza, ajungi să vezi niște goluri pe care nu le poți astupa și în care te împiedici de fiecare dată când încerci să refaci demonstrația inițială. Tot eșafodajul meu a început să se clatine în momentul în care am văzut pentru prima dată Everybody's Golf pe PSP. Recunosc că jocurile de golf scoase sub egida lui Tiger Woods de Electronic Arts nu m-au impresionat niciodată, dar acest super simulator de golf de pe PSP m-a făcut să mă gândesc cu mai multă seriozitate la acest sport aparent lipsit de orice Dumnezeu. Tot trebuie să spun că deși POATE mi-ar plăcea să îl joc, tot nu i-aș înțelege pe cei care ar sta pe margine și ar chibița.

E o zi frumoasă aici în Nashville, Tennessee

După ce am chinuit trei calculatoare cu instalarea lui ProStroke Golf, dintre care cred că fiecare militează împotriva masacrării mingilor de golf într-un fel sau altul, am reușit să îmi creez un personaj cu care am trecut la asaltul unui tutorial foarte bine pus la punct. Deși jocul nu se anunța nici prea-prea, nici foarte-foarte, am avut surpriza ca el să fie interesant din primul moment. Abordarea pas cu pas a fiecărei caracteristici a loviturii, de la poziția picioarelor vizavi de minge, la locul unde mingea este lovită

pentru imprimarea unui efect și de la efectul vântului, la cel al denivelărilor de teren, toate acestea par normale și perfect implementate pentru a crea senzația că ești un adevărat jucător de golf.

Până când am ajuns să controlez toate aceste detalii minore, dar care dau farmec jocului, am auzit de zeci de ori fraza pe care am folosit-o drept subtitlu pentru acest articol: „at least he is in the green...” repetată la infinit de un comentator plictisit, care nu a dat doi bani pe performanța mea. Cu toate acestea, nu am tăiat comentariile, deoarece ele m-au făcut să perseverez, doar-doar îl aud o dată strigând ca la un meci de fotbal, pentru a mai anima un pic atmosfera. Nici vorbă însă.

Un alt element care oferă un farmec aparte sunt locațiile prin care jocul te poartă de acolo-colo. Am avut parte de un loc mai spectaculos decât altul, fiecare cu capcanele și tertipurile sale. Deși cerințele tehnice ale jocului nu sunt de speriat, cu toate cerințele la maxim a reușit să dea bătăi de cap, luând unele pauze în momentele în care mingea se mișca cu viteză prin o grămadă de stufăriș. Este de speriat faptul că jocul rula pe un sistem cu 2 GB RAM și cu o placă video 7800GTX... adică o nimica toată.

Îi dorim mai mult noroc la anul!

Cu toate că asta ar fi trebuit să fie concluzia mea, îmi permit să folosesc expresia iubiților comentatori care mi-au făcut jocul mai plăcut. Luat per ansamblu, jocul este bun pentru pierdut timpul, dar cu mari timpi morți în campionat când trebuie să aștepti după ceilalți jucători să lovească, fără a putea trece peste aceste cutscene-uri.

► Gen Simulator sportiv ► Producător Gusto Games
► Distribuitor Oxygen ► Procesor P 1,4 GHz ►
Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D 64 MB VRAM ►
ON-LINE www.prostrokegolf.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



REVIEW



Age of Pirates: Caribbean Tales

Și cum un cântec
pirateresc spunea:

*„Make the prisoners
walk the plank,*

*and laugh about their
ships we sank, to
Hell!”*

ALTERNATIVĂ

Pirates of the Caribbean

Un joc care merită toată atenția, mai ales datorită engine-ului 3D foarte frumos lucrat. Ar fi fost un joc mult mai bun dacă nu ar fi intrat sub restricțiile de tip comercial apărute odată cu licențierea sa ca joc oficial al filmului cu același nume.



A avea o corabie
serioasă e de
multe ori o idee
bună

Cred că dacă veți da un search pe internet după Captain Blood, Captain Cutlass, Blackbeard sau Anne Bony, o să obțineți suficiente informații încât să nu fie nevoie să fac eu o introducere plictisitoare. Știm cu toții că deși pirații sunt un subiect de succes pentru producțiile cinematografice, jocuri au fost destul de puține și extrem de puține de calitate. Genul preferat a fost cel RPG, iar cel care a deschis seria pentru noi, cei mai recent pe piață, a fost Sea Dogs. A mai fost un joculeț prin anii '90, pe nume Pirates, care nu era RPG și care a fost umbrat de către lansarea jocului Civilization al lui Sid Mayer. Însă ulterior am mai avut și Pirates of the Caribbean, care ar fi trebuit să fie de fapt Sea Dogs 2. Iar acum, de fapt și de drept, avem de-a face cu Sea Dogs 3, ascuns sub un alt titlu, din motive de licență. De menționat că jocul a fost lansat în Rusia la sfârșitul anului trecut.

Comori ascunse

Orice poveste cu pirați trebuie să aibă legătură cu o comoară. Chiar dacă nu întotdeauna e un cufăr, într-o peșteră subacvatică, ci doar un secret care te va face chiar mai bogat, important este că e vorba de aceleași căutări. Un anume pirat, o dată în viața lui, dă o lovitură și se alege cu bogății inimaginabile. Viața pe care și-a ales-o nu-i permite să o cheltuiască, așa că o ascunde. Și de aici, sunt atât de multe de povestit... Unde mai pui că până și în ziua de azi se mai găsesc astfel de comori. Păcat de valoarea lor istorică. Ei bine, în Age of Pirates avem un storyline care poate fi urmărit sau nu. E interesant că diferă pentru cele două personaje, cel feminin, cu săni tipic de mari, și cel masculin, cu caracteristici de tip New Age



Vocal Music Group. Evident, la un moment dat, se vor intersecta și o vor lua pe aceeași pantă. Important este rezultatul până la urmă... Jocul nu te obligă să mergi pe storyline. Libertatea pe care ți-o oferă îți permite să îți creezi practic propria ta poveste, de pirat în Caraibi.

Politică

Jocul te situează într-o perioadă istorică în care Anglia, Franța, Spania și Olanda se luptau pentru dominație peste Arhipelagul Caraibilor, din multiple motive. Situația politică locală era extrem de instabilă. Pirații erau folosiți de către toată lumea ca unelte mai puțin ortodoxe de control al mărilor.

Practic, spre deosebire de ceea ce crede lumea, pirații erau departe de a fi firi independente, singuri împotriva tuturor. Pentru a putea supraviețui, aveau nevoie de un sprijin destul de solid din partea unui guvern cât de cât puternic. Însă toți aveau grijă să pună câte ceva deoparte și pentru propriile nevoi. Iar ca regulă, pirații încercau să nu se calce pe coadă între ei... Însă respectul și loialitatea erau influențate de bani și de teamă. Ei bine, e interesant faptul că și acest joc te pune cam în aceeași situație. Dacă vei alege să fii pirat, va trebui să fii foarte atent de cine te iei. Ar fi chiar indicat să lucrezi pentru un guvern-două, de preferabil cu relații bune între ele. Astfel, când vei colinda mările în căutare de pradă, nu te vei pomeni cu un ciorchine de 10 nave care vor să-ți redea materia organică naturii. Sincer, ca pirat, am ales Franța ca principala mea țintă... din motive pe care nu vreau să le aduc în discuție. Reputația ți-o va lua înaintea și de multe ori chiar dacă vei naviga net inferior dotat, lumea te va ocoli...

Surse

Când vei începe jocul, te vei afla în posesia unei mici corăbii, cu cargo mic, cu 12 tunuri... dar foarte rapidă. Modul în care vei începe să faci bani depinde exclusiv de fiecare în parte. Jocul oferă o mulțime de posibilități, fiecare fiind pe cât de bănoasă, pe atât de riscantă. În postura de comerciant, nu trebuie să te ferești decât de pirați, cam 2-5% dintre corăbiile care colindă harta, ceea ce implică un risc scăzut. Însă, ca să fim sinceri, chiar dacă aduce bani într-un ritm constant, comerțul s-ar putea să nu fie cea mai bună alternativă. Însă, pentru doritori, sistemul



După abordaj, e timpul să o și cureți



O viziune Koniecă

Odată cu acapararea de nave de război, de bani și cu dobândirea reputației, ajungi la un moment dat să îți dorești și tu o casă unde să poți pune capul pe pernă și să nu îți bleontăcăie o mare întreagă la cap. Oricât de iubitor de mare ai fi, parcă odată și odată tot ai vrea să vezi dacă mai ești în stare să mergi drept și pe uscat. Așa că, îți faci o flotă și pornești spre una dintre coloniile din jur. Eu i-am ales pe spanioli că am ciudă pe ei. Pe ei i-am caftit din prima. Montezuma, ai fost răzbunat! Așa... te orientezi spre o colonie mai de Doamne ajută, dar nici prea prezentabilă. Nu de alta, dar alea au o grămadă de tumuri în fort și tu prea puține catarge. Te îndrepți tiptil spre ei, te așezi la o distanță strategică și începi să toc la pepiniera de latino lovers. Nici să nu te gândești să folosești bombele din dotare, deoarece raza la care bat este prea mică și intri sub alonja tunurilor inamice. Încarci cu cannonballs și tragi până îți vine rău. Unul câte unul, bombardelele spaniolistilor sunt reduse la tăcere și primești o tonă de puncte de experiență pentru primul fort cucerit.

Acum, încet-încet îți debard trupele pe uscat, unde începi să căsăpești rămășițele trupelor inamice. Aici este foarte bine să ai măcar un aghiotant de nădejde care să fie în stare să îți țină spatele în caz că se împete treaba. Dacă ai baftă și norocul să elimini și ultimele rămășițe de rezistență, colonia este a ta. Un pic de planificare trebuia făcută de asemenea dinainte, deoarece dacă vrei să ocupi colonia, e bine să ai un ofițer nealocat niciunui post de pe navă, pentru că trebuie să îl pui guvernator peste întreaga măgăoaie. Și așa ai devenit stăpân peste fieful spaniolilor.

Dar nu se termină aici. Nu este de ajuns să ocupi colonia ca totul să devină fain frumos. Trebuie să te ocupi un pic și de bunăstarea și de

securitatea ei. Așa că te apuci să construiești aproape la fel ca regretatul răposat al epocii de mult apuse. Ba un depozit de materiale ici, ba o baracă coio, ba trimiți o expediție de cercetare ca să vezi dacă nu cumva te îmbogățești peste noapte găcind o mină de aur sau de argint. Odată cu construcția clădirilor de bază (o fermă-două de animale, o bisericuță ș.a.m.d.) începi să te ocupi într-adevăr de economia coloniei, care va deveni adevărata sursă de venit. Ca la o adevărată strategie, colonia se dezvoltă, din sătuc devine comună, din comună oraș, din oraș megalopolis, iar din megalopolis, New York. Dar toate astea în timp, pe măsură ce loialitatea guvernatorului și a populației crește, pe măsură ce venitul și siguranța oferită sunt din ce în ce mai mari. Dacă ai grijă de popor, și poporul are grijă de tine. Astfel poți antrena ofițeri de nădejde, construi nave din clase din ce în ce mai bune și vei beneficia de recruți în număr mare și ieftini ca preț.

Oricum, această caracteristică a jocului este cam neglijată, deoarece adevărata sursă de venit este tot jaful dus de tine pe mare. Nici nu îți poți imagina cât de bogați sunt negustorii care circulă tot timpul câte patru și care, strânși cu ușa, îți oferă bani ca să îi lași în pace. După ce plătesc, aceștia mai pot fi și jefuiți.

Un lucru ciudat este că deși pe măsură ce avansezi națiunile prezente în joc au din ce în ce mai puține colonii unde pot face comerț sau de unde pot pleca, numărul lor pe mare este același. Adică, sursa ta de venit este nesecată. Ajunsesem să fac un grinding de bani în jurul uneia dintre coloniile mele aflate în arhipelagul cel mai bogat în trafic, prin jefuirea navelor și capturarea acestora. Duceam apoi navele în colonia mea aflată la doi pași, unde le vindeam celui de la șantierul naval, care niciodată nu rămânea fără cash.

■ Koniec

implementat e extrem de simplist. Unele colonii importă anumite produse, altele le exportă. De fiecare dată când treci printr-un port și verifici piața, vei afla informații specifice referitoare la nevoi și surplusuri. Economia e totuși dinamică, așa că nu întotdeauna ceea ce știai de luna trecută va și funcționa. Desigur, mai există și zvonurile pentru care plătești destul de mulți bani, dar care îți pot da informații referitoare la crizele de produse în anumite porturi. Astfel, poți obține profituri ceva mai mari, însă nu te aștepta la îmbogățirea peste noapte. După ce vei avea mai multe nave, vor crește și profiturile. Plus că piratii se vor gândi de două ori înainte de a te ataca. Dacă dorești în schimb o sursă de îmbogățire rapidă, pirateria e cea mai bună opțiune. Desigur, riscurile sunt mari și este foarte important ce skill ai tu ca jucător, respectiv personajul tău. Însă câștigurile sunt mult mai mari decât cele prin comerț. În plus, misiunile date de guvernatorii pentru care lucrezi se plătesc exagerat de bine. Ai nevoie doar de o corabie și de fler pirateresc.

Tactici

După cum spuneam, jocul este un RPG. Asta înseamnă că aproape prin tot ceea ce faci vei câștiga experiență, pe care o poți folosi pentru a-ți crește o listă serioasă de skill-uri și pentru a învăța abilități noi. În funcție de ceea ce dorești să faci din personajul tău, ai posibilitatea de a alege între a-l face un căpitan adevărat, cu skill-uri de navigație și/sau melee sau de a-l specializa pe diferite domenii, ca de exemplu trading. Anumite specializări pot fi acoperite angajând ofițeri, care, în pozițiile potrivite, îți vor ține locul de multe ori mult mai bine. Din nefericire, punctele obținute din experiență sunt foarte puține, iar level-up-ul se face foarte greu. Ceea ce înseamnă că de cele mai multe ori, ofițerii pe care îi găsești să-l angajezi sunt mult, mult mai specializați decât ai putea fi tu vreodată. Însă poate până la urmă asta e și ideea. E interesant că odată ce angajezi un ofițer, acesta va dobândi experiență pe domeniul lui și-l vei putea crește cum vrei în continuare. Mai mult, când vei avea orașe care îți aparțin, îți vei putea antrena ofițeri exact așa cum îi dorești. În final, pentru personajul tău cel mai important skill este Tactics, care îți permite să ai mai multe corăbii sub conducere. Normal, fiecare dintre corăbii va trebui să aibă câte un căpitan, pe care îl vei plăti cu bani frumoși de tot. Însă se știe că orice pirat care se respectă lucrează singur, pentru că nu se știe niciodată când, în mijlocul luptei, prietenul tău se va decide că vrea să devină independent. De aceea, cea mai bună tactică este capturarea



corăbiilor și vânzarea lor în cel mai apropiat port. Ciudat, dar cei ce cumpără nu rămân niciodată fără bani. Unii ar spune că scopul acestui de joc este de a ajunge cel mai tare, de a avea cea mai mare corabie posibilă, cu cele mai multe tunuri posibile și cu mii de oameni sub comandă. Aș zice că e oarecum greșit. De-a lungul istoriei, pirații nu au folosit niciodată corăbii mari. Motivul este că sunt greu manevrabile, iar costurile de întreținere sunt imense. Unii dintre ei nici nu aveau resursele necesare pentru a întreține acest tip de corăbii, mai ales pentru că nu merită. Cele 32 de tunuri ale unei Corvette sunt suficiente pentru a face bani. Nimeni nu te obligă să ataci un Manowar cu 100 de tunuri și 1500 de oameni la bord, pentru că nu merită efortul. Da, ai lua o grămadă de bani dacă ai vinde-o, însă în timpul în care încerci să o dobori pe aceea poți captura alte 10 mult mai mici. Normal, dacă ajung să te scoată banii din casă, poți pune mâna pe o astfel de corabie și ataca două convoaie în același timp. Problema este că de cele mai multe ori vei ajunge să le scufunzi și mai puțin să iei banii pe ele. Plus că manevrabilitatea sa chiar cu skill-uri mari e dezamăgitoare și ai senzația că te miști ca melcul. Și oricum... cu 32 de tunuri poți pune

pe brânci o corabie cu 100, cu condiția să alegi tactica potrivită, adică atacul dinspre pupa, care se știe că era tactica preferată de pirați. Problema în acest joc este că s-a inventat butonul „Sail to”. Acest buton te va pune întotdeauna aproape de cealaltă corabie și într-o poziție favorabilă. Comportamentul său e absurd, deoarece nu înțeleg cum poți ajunge din urmă o corabie care merge cu opt noduri, iar a ta prinde doar patru...

Posibilități

În principiu, Akella a făcut treabă bună cu acest joc. Însă nu cred că trebuie să vă spun că se putea și mult, mult mai bine. În primul rând, este o diferență ca de la cer la pământ între comportamentul pe uscat și cel pe mare. Dacă sistemul de navigare pe ocean, conceptul de joc, luptele, fenomenele atmosferice, practic tot ceea ce implică oceanul sunt superb realizate, în momentul în care te trezești în luptă sau fugind prin orașe, lucrurile stau foarte prost. Parcă personajul tău se chinuiește să facă fiecare pas în parte. Ba mai mult, NPC-urile merg în cerc, fără niciun scop, voice-acting-ul fiind complet aiurea în raport cu motivele pentru care îi deranjezi. Spre



exemplu, când iei un quest, individul îți spune că nu vrea să vorbească cu tine, însă în textul de jos e o întreagă poveste despre familia lui la care trebuie să ajungă și o întrebare dacă nu ai vrea să-l însoțești acolo. Grafica în orașe este și ea vizibil mai puțin lucrată decât cea de pe mare, de parcă ar fi două engine-uri diferite. O altă problemă este legată de faptul că nu contează reputația sau alte lucruri când iei misiuni de la NPC-uri. Ei au totală încredere în tine că o să-i ajuți și-ți lasă corabia pe mâini ca să o escortezi în cine știe ce port. Lucrul care m-a deranjat sunt unele misiuni de escortă care mă trimiteau în porturi ostile fără să mă avertizeze. Și astfel pierdeam reputație în mod inutil cu vreo două-trei facțiuni. În rest însă, contrar unor opinii pe care le-am auzit prin anumite părți, se poate spune că poți găsi oricând ceva de făcut. Iar în momentul în care vei ajunge să ai propriile orașe, micromangement-ul se complică destul de tare. Oricum, în orice moment te poți întoarce pe mare, unde parcă ai vrea să stai tot timpul, pentru că este o plăcere a ochiului. Se poate spune că Age of Pirates este un demn succesor al seriei, însă din păcate părerea mea este că lucrurile se mișcă totuși mult prea greu în acest domeniu al RPG-urilor piraterești.

■ Locke

• Gen RPG • Producător Akella • Distribuitor Playlogic • Procesor 1,5 MHz • Memorie 256 MB RAM • Accelerare 3D 64 MB VRAM • ON-LINE
www.playlogicgames.com/aopct/



Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
7
8
-
8
8
7,8



Faces of War

Sau de ce așteptăm Theatre of War

Uneori mă întreb dacă onorabilii mei colegi ar trebui să mai lase în seama mea articolele ce au ca subiect jocuri de tactică/strategie desfășurate în al Doilea Război Mondial... Pur și simplu, am văzut deja prea mult și prea bun, mai ales chibițându-l pe prietenul meu Radu, alături de care am fost o vreme entitatea editorială „Ștefan a PIIG”. De aici, am prins un justificat respect pentru seria Close Combat (NU versiunea First to Fight) și Panzer General, care sunt un vârf indiscutabil al genului tactic, respectiv strategic, ce se desfășoară în spațiile reale istorice ale ultimului mare război. Fără îndoială, aici nu trebuie să uit în admirația mea nici de seria Blitzkrieg, la rândul ei o reușită deosebită.

Dar, în momentul în care ai constatat, în

trecerea timpului, că o grămadă de producători se screm, efectiv, să toarne strategii după strategii de World War II, care mai de care mai clone ale altora sau reîncălziri parțiale ale unor concepte de strategie care au atins perfecțiunea în arhetipul Close Combat ori Blitzkrieg, parcă începe să ți se acrească, iar cuvântul „sictir” înfloarește pe buzele biciuite de nisipul plajelor Debarcării, din Close Combat: Invasion Normandy.

Zău așa, de la Desert Rats vs. Afrika Korps, ultima mare încropeală care a reușit să mai îngaiame ceva original în genul tactic WWII (iar asta cu prețul unui genial furt deșănțat din cam toate jocurile mari de acest tip), tot mai greu îmi vine nu doar să scriu despre, dar mai ales să joc niște scremete digitale cu acest subiect. Pe

bune, încă din start, din primele cinci minute de tutorial, din primele trei minute ale celei dintâi misiuni, un astfel de joc este deja fumat, suflat și răsuflat pentru mine, apoi aruncat, etern iresuscitabil, în grămada cu pixeli pornografic de inutili.

So, unde, în această mare de suveran plictis tactico-strategic, se așază Faces of War?

Felicitări românilor de la UbiSoft!

De o bună vreme încoace, jocurile de strategie WWII care nu au

campanii uriașe de publicitate în spate, și chiar și alea (dac-or exista), nu mai fac vânzări suficient de mari ca să li se aloce bugete mari. De fapt, cred că nici nu au făcut vreodată, fapt pentru care bănuiesc că au devenit o afacere de cartier desfășurată pe genunchi de grupuri slab organizate ce cuprind cel puțin câteva exemplare de Puer Moulineaux, care vin cu planuri mari la un distribuitor și sfârșesc încercând să repete vreun model de succes cu nume schimbat și culori mai îmbujorate (dacă-mi permiteți acest comparativ).

Și uite așa, îndeobște din lipsă de bani, nici filmele de generic ale jocurilor de tactică și/sau strategie WWII nu sunt cine știe ce, de obicei fiind lipsite de idee și bazându-se doar pe explozii, împușcături și fețe dure de soldați care zămbesc cu nesimțire în fața morții. Nu că filmul ce introduce Faces of War nu ar respecta cu strictețe această rețetă... dar, măcar, este super produs. Chiar am fost surprins de excelenta realizare, atât grafică, cât și ca sunet, a filmulețului de la începutul acestui joc. Literalmente, părea genul de film care însoțește o producție realizată pe bani grei, genul de chestie la care te aștepti de la un gigant precum Electronic Arts.

Ei, dar explicația a venit repede, după ce m-am uitat la Credits. Acolo, fain frumos, erau listați oamenii din București ai Ubi, români de-ai noștri, talentați și isteți (pe care îi felicit și pentru felul în care este folosită camera, pentru alternarea dinamică a planurilor, schimbările bruște de perspectivă, pentru ineditul travelling la firul ierbii, pentru inginerul de sunet, pentru...). A, deci, se poate și cu un buget modest, mi-am spus...

Di tăti

Ce să vă spun eu despre Faces of War, care să nu vă sune deja cunoscut? Hm, întâi să începem cu ceea ce este deja un loc comun. FoW este un joc de tactică în timp real bazat pe grupă (squad). Asta înseamnă că tu





Sec în grupă

Lights, camera...
Reevaluția!

conduci în luptă grupe de câte maximum opt oameni, fiecare având o anumită armă specifică în dotare: automate ușoare, automate grele, puști, puști cu lunetă, pistoale, cuțite, bazooka etc. Fiecare om poate executa toate operațiunile specifice luptei, inclusiv cele ale trupelor de geniu. Detaliul merge până la alimentarea cu combustibil a vehiculelor, repararea acestora sau chiar „împrumutul” de material și muniție de la morți ori vehiculele capturate.

Deci, totul pare flexibil și vast, nu-i așa? Soldații pot de toate și doar geniul tactic al celui care îi conduce este limita superioară a atmosferei belice.

Ei bine, și ce dacă? În primul rând, dacă ai cât de cât o oarecare cunoaștere a jocurilor de tactică WWII, te vei izbi catastrofal de zidul unui deja-vu impenetrabil. Adică, atunci când vezi cum cineva pune un fel de Full Spectrum Warrior și/sau Hidden & Dangerous 2 și/sau un Brother In Arms și/sau un Commandos Strike Force din nou în vânzare sub numele de Faces of War, te întrebi cât de naiv te crede ăla de ți-l vinde pe post de miel proaspăt sacrificat care nu a lătrat niciodată.

Simplu: deoarece nu a lătrat pentru că măcăne.

Donald is my name and FoW is my game

Luați titlurile pe care le-am enumerat anterior și scoateți complet elementul de first person care le caracterizează pe toate. Ridicați camera la câțiva metri deasupra capetelor mogâldețelor răzbelnice și adăugați un ditamai meniul și un mod de selecție stupid bazat pe comandantul grupei (care poate fi ales la întâmplare, dar care nu poate fi mișcat individual, că vine toată grupa după el; dacă vrei să miști individual comandantul, trebuie să numești un alt comandant, să îl miști pe cel vechi în mod individual, apoi să schimbi din nou comanda).



Citez: „This mission is not 100% historically correct.” Să râd sau surăd?

Apoi puneți totul în timp real, în mijlocul a sute de împușcături și explozii, unde la un moment dat nici nu mai știi care cine este și în ce trage.

Păi, mai ales datorită detaliului grafic și culorilor vii, nu poți face evaluări în timp real la nivel tactic. Trebuie să joci din pauză în pauză, cu comenzi date sacadat, fără nicio curgere naturală. De ce chestia asta e nașpa? Pentru că, dacă tot trebuie să întrerupi cu Pause ca să înțelegi ceva și ca să dai ordine, de ce să nu joci mai bine un joc de tactică turn based, gen Silent Storm? Aud? De ce, spre exemplu, un Brother in Arms poate fi jucat cursiv în timp real, cu o excelentă imersie a jucătorului, atât tactic, cât și emoțional, în timp ce FoW te elimină ca participant conștient, în contextul în care grupa din FoW cam face singură, prin metoda heurup, tot ceea ce este în stare, pe baza unui AI de doi bani în care singura ta decizie este ce poziție și regim de tragere să aibă?

Oameni buni, dacă vreau grămezi cotropitoare semicontrolabile de oșteni și bucați articulate de fier, atunci joc Sudden Strike și am măcar satisfacții cantitative. Dar să parcurg o hartă cu câțiva băieți văzuți de sus care pot face cam tot ce este posibil într-un joc, dar chestia asta numai dacă dau Pause și învârt ecranul din mouse într-un spațiu cât sufrageria unui Maybach, fără niciun feeling, nici măcar acela de promotion RPG-istic (vezi Hidden & Dangerous 2, cel mai bun sub acest aspect), apoi asta tare nu-mi place.

Pentru că degeaba ai un engine fizic bun și unul de tactică vast și interesant, dacă totul nu se potrivește cu gameplay-ul presupus de timpul real, de spațiul tactic acoperit de jucător și de numărul excesiv de inamici per centimetrul pătrat de peliculă. Aflat stingher (cu ce problemă?) între Close Combat și Hidden & Dangerous 2/ Brother in Arms, acest Faces of War este exact acel titlu de care nu avea nimeni nevoie, decât cei care tocmai ies din ou și dau accidental peste FoW.

Deci, pentru cei care știu: voi decideți dacă merită să reluați aceleași tipuri de misiuni consacrate în jocurile de gen, cu aceiași soldați, dar cu noi meniuri și tipuri de comenzi care nu aduc nimic nou ca fond, doar necesitatea de a te obișnui cu ele. Totul complet lipsit de originalitate, feeling și imersie, într-un spațiu îngrămadit neconvingător. Credeți-mă, uneori admir consolele pentru că te scutesc de jocuri gen Faces of War și te adâncesc într-un Full Spectrum Warrior, Brothers in Arms sau Call of Duty 2.

Iar pentru dragii noștri cititori noobi am un sfat agresiv: lăsați dracu' prostiile și jucați Close Combat, Brothers in Arms, Hidden & Dangerous 2, Full Spectrum Warrior, Blitzkrieg și... și mai întrebați de altele la fel de bune pe forumul de la www.level.ro. Lăsați răsuflăturile ca Faces of War pentru cei mai puțin informați decât voi.

■ Marius Ghinea

► Gen RTT ► Producător Best Way ► Distribuitor Ubisoft, Tel. 0215690600 ► Procesor PIV 2 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE www.facesofwargame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
8
6
10
—
5

7,4

NHL 07

**Mică-i poarta,
scurtă-i crosa,
Și alunecoasă
gheața,
Dar prefer să
înghețe pucul,
Decât să mă joc
Sudoku.**



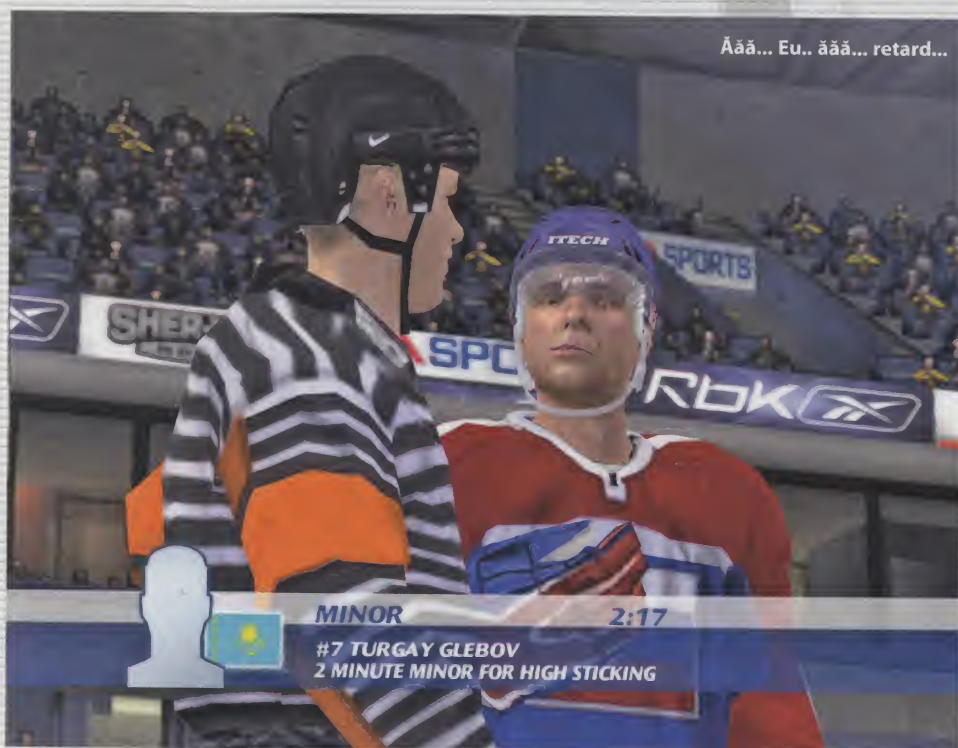
❏ Giganții de pe gheață s-au întors! NHL 07 a răsărit triumfal acoperit de flori de gheață peste o avalanșă de jocuri cu pac-pac și mizerii on-line. Nu știu cum se face că nu găsesc adepti cu care să mă joc, cu care să îl laud, la care să mă plâng și care să mă înțeleagă. Aveam un amic cu care băteam pucul de-l lua dracul, dar când m-am prezentat la el acasă, făcându-mi o intrare triumfală cu DVD-ul în mână, mi-a spus candid că el trăiește în epoca de piatră și că nu are unitate DVD. Amărăți și dezumflați, ne-am înecat amarul într-o sticlă de Cola, ce însoțea niște ruladă de carne cu ciuperci. Pe când ne îmbuibam ca proștii, îi povesteam printre hăpăieli și ardei copti cum dă Forsberg goluri de la jumătatea terenului, despre noua gheață și despre amărății care nu au un gamepad ca lumea sau nu știu să folosească unul. Ne aduceam aminte cu melancolie de

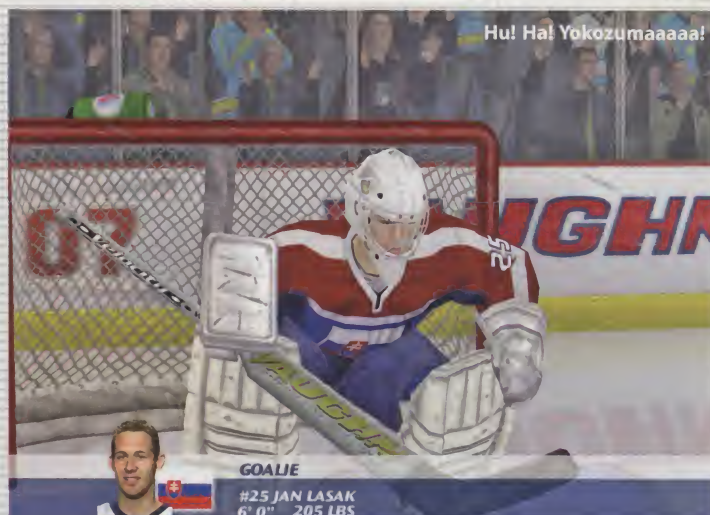
săptămânile în care nu știam altceva decât să dăm goluri prin exploit-uri mârșave și de Satan, pe care acum l-au ajuns bătrânețile. Ehehei, dar nici noi nu mai suntem cum eram pe vremuri, soră-sa s-a îngrășat, lui a început în sfârșit să-i crească barbă, iar eu obosesc după ce urc patru etaje până la prietenul meu care cheleşte pe zi ce trece. Așadar, cum să îl învinovățim noi pe Satan că s-a lăsat de hochei? Doar are și el o vârstă la care trebuie să se apuce de făcut goblenuri, să se bată cu primăria și pensionarii pentru un loc de veci cu vedere, să-și tricoteze niște șosete de lână. Căci de, o viață întreagă pe gheață îți cam bagă frigul în oase.

American Pie 5

Nu o să mă apuc să vorbesc de la început despre jucători, sistemul de Skill Stick Revolution implementat sau despre faptul că sistemul de control ne-a lăsat pe noi, dependenții de tastatură, cu ochii în soare. Nu. O să vorbesc despre muzica cretină din meniuri, în care, mai ales dacă joci deja consacratul Dynasty, vei petrece muuuult timp. Eu chiar nu știam că toți acești malaci cu nasuri rupte și mușchi de oțel sunt niște mari fani ai muzicii pe fundalul căreia cel mai bine poți deveni foarte intim cu o plăcintă de mere. În primele câteva minute de pierdut vremea prin meniu, căutând de toate și nimic, nici nu am auzit ce muzică era. Am eu acest dar de a putea ignora instant ceea ce nu-mi place și de a rămâne undeva în străfunduri, unde mă stresează în mod inconștient. Dar la un moment dat, în timp ce încercam să-i fentez pe cei de la Washington Capitals să mi-l cedeze pe Ovechkin contra unui terminat, m-a pălit! Rău! Muzica te face să te vopsești blond, să îți cumperi o mașină roz și să te uiți în vitrine după costume de baie în două piese, întrebându-te dacă ți se potrivesc. Și atât cu muzica. Este destul. Am ajuns să fac cam ceea ce fac în cele trei jocuri pe care le joc constant. Să pornesc winamp-ul în fundal și să anihilez pe cât se poate sunetele din joc. În timpul meciului, în schimb, sunetul este impecabil. Modul în care patinele se aud pe gheață, cum pucul lovește mantinela sau crosa, cum strigă antrenorul de pe margine sau cum huiđuiește și se bucură publicul sunt făcute la mare artă. Mai ales scoțianul tembel din FIFA nu știe nimic despre hochei, deci nu are cum să ne streseze cu accentul său idiot.

După ce am scăpat de bolovanul de pe piept, aruncat acolo de un soundtrack potrivit





pentru cei care se duc la concerte Britney Spears, să trecem și la lucruri mai serioase. Cum ar fi, după cum spuneam și mai devreme, noua găselniță a celor de la EA, numită Skill Stick Revolution. Această revoluție nu este nimic altceva decât un bocanc înfipt cu sete în șalele celor care nu au un gamepad sau pur și simplu preferă tastatura (de ex. eu). Pentru cei care au un gamepad cu două stick-uri de control analogice, jocul oferă o libertate de mișcare și o senzație nemaiîntâlnite până acum într-unul din predecesoarele sale. Tendințele de a se muta spre consolă sau cel puțin spre un control bazat pe gamepad-uri s-au observat de mult, dar diferențele nu erau chiar atât de vădite. Ce vă pot spune este că într-un meci în multiplayer, în care unul dintre jucători are un gamepad, iar altul controlează cu tastatura, primul are toate șansele ca din zece curse spre poarta adversă începute din spatele porții sale, unsprezece să fie finalizate măcar cu o rată în fața unui portar bun. Spun acest lucru pentru că cel de-al doilea stick de con-

trol, în combinație cu restul butoanelor, creează niște scheme de joc fantastice, pe care cel cu tastatura le-a văzut doar în trailer-ele de prezentare ale jocurilor. Pentru a da un exemplu mai concret, voi reaminti NBA 2006, în care cei care doreau să intre în concursul de slam dunk trebuiau să joace neapărat cu un gamepad, deoarece un concurs de slam dunk nu se câștigă cu aruncări de la trei puncte.

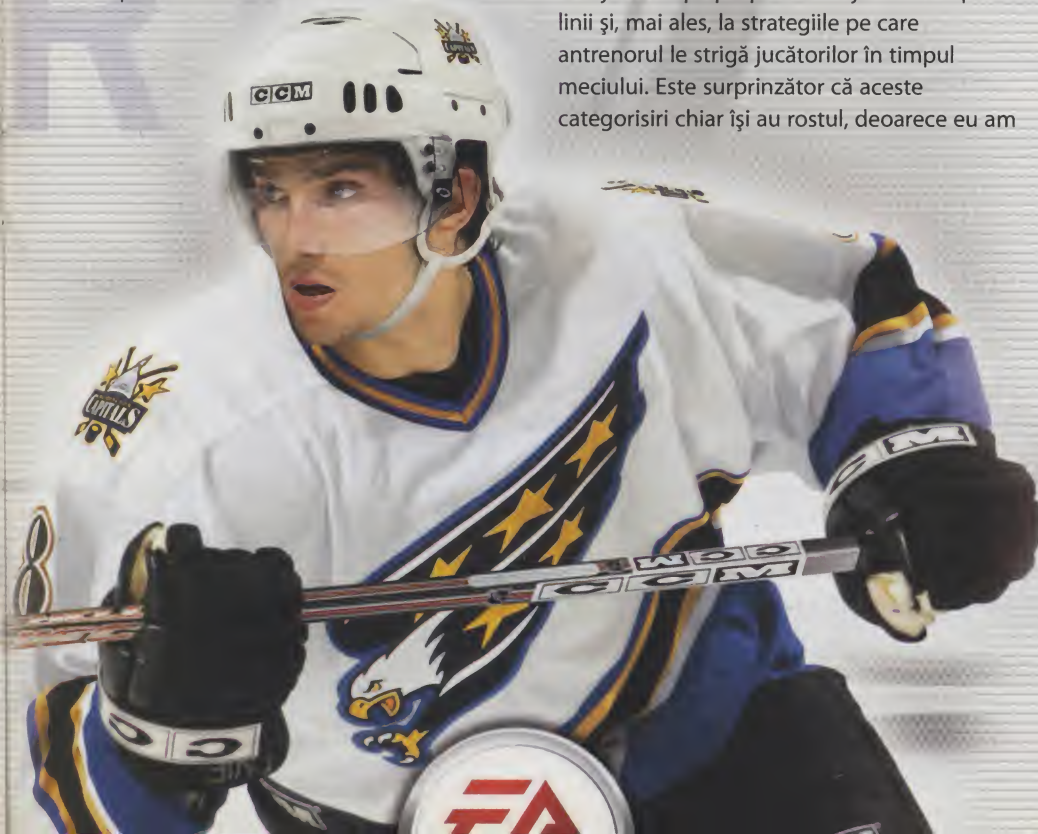
De asemenea, s-a mai schimbat câte ceva la modul în care jucătorii sunt catalogați. Pentru a se crea un realism cât mai puternic în joc și pentru a-l apropia cât mai mult de echivalentul său în carne și oase, s-au introdus noi categorii în care se pot încadra jucătorii. Acestea au crescut la șase, în care se încadrează Dangers, Playmakers, Snipers, Power Forwards, Offensive Defensemen și Defensive Defensemen. Aceste categorisiri sunt foarte la îndemână celor care lucrează din greu la aranjarea echipei, la transferuri și la îmbunătățirea performanțelor jocului, prin aranjarea după propriul stil a jucătorilor pe linii și, mai ales, la strategiile pe care antrenorul le strigă jucătorilor în timpul meciului. Este surprinzător că aceste categorisiri chiar își au rostul, deoarece eu am

avut câteva reticente, mai ales la diferențele între Offensive Defensemen și Defensive Defensemen. Dar după ce mi-am dat seama că un Defensive Defenseman nu poate fi dat jos de pe picioare, că atacanții adversi se lipesc de ei ca o muscă de parbriz, iar un Offensive Defenseman fuge cu pucul spre poarta adversă de parcă ar fi Carl Lewis care împrăștie totul în cale, am ridicat din umeri și am zis: Fain!

Și la anul?

După fiecare joc din seria NHL, stau și mă întreb ce o să mai bage în tura următoare pentru a-l face și mai șmecher. Nu de alta, dar toți au ajuns photo realistic beaver deja de la NHL 2005. Gheața arată impecabil din 2002. Sunetele de pe stadion sunt tot timpul la înălțime. Moduri noi de joc nu prea mai au de unde să bage, doar dacă nu fac și un extra exhibition show cu curling. De fiecare dată, EA ne surprinde și ne mai bagă câte ceva de menține jocul la înălțime. Din nefericire, deoarece nu este un joc pe care multă lume îl iubește și nu se bucură de o mare trecere la public, EA s-a cam saturat să îl susțină ca până acum. Și acest lucru se observă clar din lipsa materialelor de presă, care abundau pe vremuri. Dar asta e. Sper să nu fie îngropat și uitat la anul.

■ Koniec



► Gen Simulator sportiv ► Producător EA Games ►
Distribuitor EA ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ► Procesor 933 MHz ► Memorie 256 MB
RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE
www.electronicarts.co.uk/games/9006/GamelInfo

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
7
8
9
—
8

8,2

Darkness over Daggerford

Vă amintiți probabil scandalul iscat de hotărârea celor de la Atari de a pune capăt programului Premium Modules și de indignarea oamenilor de la DLA, ferm convinși că munculița lor se va duce pe apa Sâmbetei. N-a fost să fie așa, căci acum câteva săptămâni, ghici cine se lăfăia pe rafturile prăvăliei virtuale a Bioware-ului? Nimeni altul decât Wyvern Crown of Cormyr, modul ce se zvonea că o să fie distribuit gratuit. Acum însă costă 12 dolari și merită fiecare bănuț. Dar despre asta într-un număr viitor. Eroul lunii octombrie este Darkness over Daggerford, un modul comparabil cu Wyvern Crown of Cormyr, dar care n-a fost atât de norocos și, din rațiuni pur economice (sau cel puțin așa am dedus eu), deși era în faza de beta test, n-a mai prins un loc pe tețgheaua „șopului” virtual găzduit de Bioware. Din fericire, Ossian Studios (tăticii lui DoD) sunt oameni perseverenți, care n-au vrut ca munca lor să se piardă în hățișurile birocrăției și astfel DoD zburdă liber pe câmpiile Vault-ului și pe DVD-ul LEVEL. Să fie primit.

Și totuși, de ce Darkness over Daggerford și nu un alt modul de j de mii de mega? Păi în primul și-n primul rând, numele producătorilor. Ossian Studios este o companie înființată de Alan Miranda, fost producer la Bioware și principalul „vinovat” pentru Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal. În al doilea rând, faimosul tileset Tir na Nog, opera (și nu exagerez câtuși de puțin) omuleților talentați de la DLA, este pus serios la treabă. Dacă încă nu v-ați



convins că în loc să citiți mai departe, ar trebui să reinstalați NWN-ul și să lansați installer-ul DoD, vă mai dau un motiv: modulul vă va ține lipiți de monitoare în jur de 30 - 40 de ore (dacă veți parcurge majoritatea sidequest-urilor). Tot nu v-am convins? Nu-i nimic, merg mai departe.

Poziția ocupată de Alan Miranda în

cadru echipei care a lucrat la BG2: ToB și-a pus amprenta puternic și asupra lui DoD. Țineți minte harta din BG2? Ei bine, respectiva hartă și-a găsit cumva (n-a fost ușor, vă asigur) un locșor călduț în DoD și o puteți admira mai jos în întreaga ei splendoare. Cam sărăcăcioasă la început, harta se va „îmbogăți” cu noi locații pe măsură ce primim sidequest-uri sau avansăm în poveste. Iar dacă tot am pomenit de hartă, amintesc în treacăt de random encounters. Nu jucau un rol crucial, dar aveau farmecul lor, și ca urmare au fost „adoptate” de DoD.

Având în față o lume imensă plină ochi cu NPC-uri mai mult sau mai puțin binevoitoare, tentația să accepți fiecare „misiune” e mare și mulți se vor trezi ignorând quest-ul principal. Ceea ce poate fi bine. Sau poate fi rău, depinde doar de jucător și de cât de mult apreciază neliniaritatea și/sau roleplay-ul.

Singurul lucru care poate fi reproșat celor de la Ossian e că un număr măricel de sidequest-uri sunt puțin scoase din context. Asta în caz că nu sunt bânuite de bug-uri, care ne împiedică să le ducem la bun sfârșit. Ca urmare, aventura nu curge atât de lin pe cât am fi vrut. Oricum, sunt doar detalii minore, nimic din ce un patch n-ar putea repara. Ca să închei, am terminat de curând BG2: SoA BG2: ToB, am petrecut o bucată bună de timp plimbând un ranger elf pe lângă fermele din apropierea Daggerford-ului și am ajuns la o singură concluzie: dacă v-a plăcut BG2, o să vă simțiți ca acasă în DoD.

■ cioLAN



Sara prin oraș, câinii urlă cu jaaaale

Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!

ATENȚIE!



În fiecare lună
revista moto Nr 1
în România,
la punctele de difuzare a
presei din toată țara

UNIVERS
MOTO

DarthMod 8.0 Dark Edition

(Rome: Total War)

DarthMod este cunoscut printre fanii înfocați ai jocului Rome: Total War ca fiind cel mai bun mod AI destinat modificării gameplay-ului pentru a obține un grad ridicat de realism și bătălii mai dificile. Sistemul de gândire al AI-ului a fost schimbat constant cu fiecare nouă versiune, rezultatul final întrecând orice așteptări, chiar și pe cele ale creatorului. Dacă stăm să-i dăm crezare, sistemul de alcătuire al formațiilor de luptă folosește o tehnică ce forțează AI-ul să modifice modelul de răspândire al unităților, în funcție de situație. În paralel, acesta va scoate la înaintare o formațiune prioritară, dând naștere unui caracter specific fiecărei facțiuni. Grecii vor deveni mai defensivi și mai precauți, barbarii vor ataca la nesfârșit, romanii se vor baza pe o mobilitate perfectă și așa mai departe. Sau cel puțin așa sună în teorie. Un lucru este însă sigur. Bătăliile sunt mai dificile, iar pierderile mai mari, ceea ce înseamnă că și satisfacțiile vor fi pe măsura efortului depus.

De asemenea, ca răspuns la smiorcăielile comunității, veșnic nemulțumită de ceva,

caracterul specific fiecărei facțiuni a fost regândit. De exemplu, romanii au acum moralul mai ridicat, șansele lor de a lovi critic crescând simțitor, cavaleria macedoneană este mai puternică, iar exemplele ar putea continua. Ca orice mod de asemenea anvergură care se respectă, DarthMod vine și cu un număr însemnat de noi unități și campanii cu



rejucabilitate sporită, unele dintre ele realizate chiar de Creative Assembly, dar care au avut ghinionul să nu figureze în versiunea finală a jocului. Punct.

Vă invit să simțiți pe pielea voastră realismul și dificultatea cu care se laudă și vă urez un călduros „Nervi de oțel”! Ave!

■ KIMO

Classic Doom 3

Classic Doom 3 este un joc în sine, această conversie single player reprezentând de fapt un remake al originalului lansat pe 10



Diferențe grafice

decembrie 1993, transpus acum pe engine-ul Doom 3. Absolut totul este adus la zi, inclusiv grafica, sunetul și gameplay-ul, transformând unul dintre cele mai reușite mod-uri realizate vreodată într-un competitor serios pentru multe dintre jocurile actuale. Dacă din cine știe ce motiv ați fost dezamăgiți de Doom 3 (cunosc o grămadă, dar mi-a plăcut expansion-ul), s-ar putea să nu regretați instalarea acestui mod, realizat la mare artă de câțiva fani porniți pe fapte mari. Evident, dacă v-a plăcut Doom 3, atunci n-ar mai trebui să stați pe gânduri. Classic Doom 3 este impresionant și merită

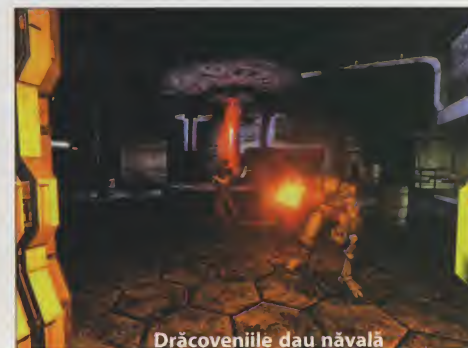
jucat de orice nostalgic sau dependent de FPS-uri (mai ales că este gratuit), deoarece oferă, pe lângă campania single player cu cele nouă hărți originale prezente în primul episod, o porție de multiplayer consistentă, din care nu aveau cum să lipsească modul deathmatch și o coloană sonoră îmbunătățită.

Pe viitor ni se promite chiar și un mod co-op, dar pe moment propun să ne distrăm cu ce avem. Credeți-mă că e mai mult decât mi-aș fi putut dori. Ș-acu' săriți pe DVD.

■ KIMO



Meniu retro



Drăcoveniile dau năvală

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

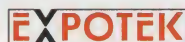
THE WORLD'S LARGEST
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

FINALA NAȚIONALĂ

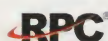
28 Sept. - 1 Oct. 2006

ROMEXPO

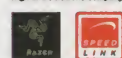
Organizatori:



vodafone



AstralTM
o companie UPC

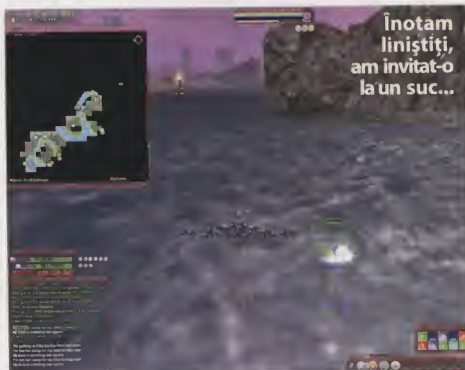




Aquaman trece, bolovanii rămân

Dacă mai țin bine minte, în episodul trecut vi l-am prezentat pe Kiwi Bazalt. O brută bolovănoasă, cenușie, cu un baros maro cât toate zilele. Dar nu ne-am strâns aici să discutăm despre gusturile îndoielnice ale sus-numitului în materie de modă (vom vorbi și despre ce se mai poartă în Rogue Isles, dar în alt episod), ci să stabilim de ce „bătrânul” (adică eu) lui Kiwi Bazalt este un bolovan mai mare decât progenitura sa. În primul rând pentru că l-a făcut bolovan. La propriu. Adică un Mutation Brute cu puterea meele a „petrei”. Și a ursului, dacă în focul luptei îi trece prin cap să-și mai dea câte-un buff din când în când. L-a dat culoarea, textura, forța și rezistența unui pietroi, un ciocan șmecher și o armură potentă să crape „elitele” jucându-se cu dânsa.

Și totuși Kiwi are o mare nemulțumire, motiv pentru care, dacă nu-l opresc, va face uz de respectul din dotare. Este nemulțumit că tac'su (tot eu) e un n00b ordinar și, în loc să-i vrea binele lui Kiwi și să-l facă tare ca piatra și iute ca săgeata, numai bun de asmuțit împotriva eroilor cu indispensabili peste pantaloni, i s-a năzărit că RPG-ul din coada



MMORPG-ului vine de la Role Playing Game și s-a hotărât să lase matematicile cui se pricepe la ele și să-și ia rolul de bolovan în serios. Ca să scurtăm povestea, toți foștii tovarăși de nelegiuiri ai lui Kiwi au făcut ochii cât cepele când au aflat că la nivelul 19 Kiwi n-are niciun travelling power. Adică un salt ca de lăcustă dopată, viteza unui F-18 sau măcar o amărâtă de levitație, că-l răd și curcile yoghinilor. „N-are, fraților”, le ziceam eu, „Nu vedeți că e doar un bolovan? Bolovanii au lucruri mai bune de făcut decât să alerge ca struții și să țopăie în dorul lelii ca broaștele mutant. Chiar dacă sunt



super-răufăcători mutanți!”. În fine, după mișturile de rigoare, o jumătate de oră de mers pe jos și o prinsea îndrăcită (din care abia a scăpat cu zile) cu niște mobi care frecau menta pe lângă un pod, i-am dat dreptate lui Kiwi. Să fii bolovan e greu în ziua de azi.

P.S: Sunteți familiari cu expresia „s-a dus ca bolovanu' la fund”? Ei bine, Kiwi înoată ca o vidră, de unde tragem concluzia că ori fundul nu e fund ori bolovanul nu e Kiwi. Și dacă tot înoată și mi-a stricat RP-ul, mă rog de ce n-ar zbura? Respect, here I come!

■ cioLAN



Fulgi de zăpadă

Primele zile în Guild Wars... Parcă mai ieri visa Kemikal Haze la ținuturile înzăpezite din Ascalon Foothills, în timp ce-și făcea de lucru sub soarele din Piken Square. Cam departe. Harta nu-i dezvăluie nimic deocamdată unui personaj de level 9, iar până să atingă cel puțin level 12 mai are câteva quest-uri bune de îndeplinit. Nerăbdarea este însă prea mare, iar ca să ajungă la zăpadă, numai după indicațiile altora, mai are mult de așteptat. N-au decât să aștepte! L-a smucit pe Kakamaka de lesă și a luat-o din loc, dar nu înainte de a-și alege câțiva henchmen-i pentru a face față bestiiilor ce străjuiesc granița dintre hotare.

Să vă fac cunoștință cu Kakamaka. Cu pantera asta m-am pricopsit când am ales cea de-a doua profesie și n-am mai scăpat de ea. De animal, nu de profesie. Nu m-a lăsat inima. Cât despre mine, sunt un necromancer/ranger, iar în ziua aceea abia dacă atinsesem level 9.

Așadar, mi-am adunat henchmen-ii și am părăsit Piken Square. Mi-a fost imposibil să formez un party cu ajutorul unor jucători, aceștia fiind fie prea ocupați cu propriile quest-uri ca să mă urmeze, fie prea „obosiți”. Chestiunea



e că orăntăniile care aveau să-mi iasă în întâmpinare erau, evident, mai mari în nivel, iar henchmen-ii din party abia dacă împliniseră level 8. Până la granița dintre hotare, însă, a mers totul strună. Am ocolit zonele periculoase, iar inamicii pe care m-am încumetat să-i înfrunt nu mi-au pus probleme. Totul până la graniță, unde mare mi-a fost mirarea când am dat nas în nas cu... cinci dinozauri! Ca și cum n-ar fi suficient, pe lângă bestiiile astea de level 13 patrulează alte câteva

lighioane, de două ori cât mine. M-am uitat la Kakamaka, m-am uitat apoi la carnea de tun care mai mult ca sigur nu va supraviețui măcelului și am ales să alerg. Și-am alergat de m-am rupt! De patru ori chiar și de fiecare dată am luat-o de la capăt. A cincea oară henchmen-ii au reușit însă să reziste, suficient de mult încât să mă arunc cu un ultim efort prin trecătoare și să ating zăpada. Minunat!, am exclamat înainte să sfârșesc în brațele unui Yeti.

■ KIMO



Inimă de leu

Dacă luna trecută ați cunoscut-o pe Larael, luna aceasta este cazul să vă prezint gilda Coeur de Lion în care activăm eu și cu Locke în prezent și să vă ofer câteva motive pentru care jocurile online nu ar trebui privite ca un drog, ci ca o modalitate de a socializa. Deseori, când joc WoW mă surprind filosofând la condiția gamerului și mai ales la motivele acestuia de a juca. Orice lucru, oricât de plăcut ar fi, devine monoton și chiar supărător când este consumat în exces. Jocurile online au însă o componentă care nu poate deveni monotonă prin definiție, și anume partea de socializing, ceilalți playeri, oameni care cel puțin într-o anumită măsură au cam aceleași pasiuni ca și mine sau tine. Și aici intervine gilda, acea comunitate căreia îți dedici cele câteva ore zilnice de relaxare. Ghilda ta este în mare parte responsabilă de modul în care te simți când joci și de aceea alegerea unei ghilde bune este crucială pentru tine ca gamer. Coeur de Lion este o comunitate relativ exclusivistă din cauza mediei de vârstă a jucătorilor. Lol, n00bzor și p0wned nu sunt clienții zilnici ai gchatului



pentru că fac parte dintr-un limbaj destinat celor care poate nu au terminat încă un curs de literatură sau care nu dispun de mijloace intelectuale suficient de performante încât să facă glume mai bune. În Coeur de Lion am cunoscut programatori în industria jocurilor, arhitecți și chiar un poștaş :) (nu, nu din România). Sunt oameni a căror prietenie o apreciez și pe care nu i-aș fi putut cunoaște dacă nu aș fi jucat WoW. Ceea ce îmi aduce în minte faimosul proiect Daedalus ([http://](http://www.nickyee.com/daedalus/)

www.nickyee.com/daedalus/), un studiu antropologic ce se desfășoară online pe un subiect ținută de... ați ghicit, jucători de MMO-uri. Fiindcă aceste jocuri sunt în sinea lor lumi virtuale, se pare că oferă mediul perfect pentru astfel de cercetări. Și surpriză: conform unui studiu realizat cu ajutorul a câtorva mii de jucători de MMO (nu numai de WoW), se pare că jocurile online fac o persoană să fie mai sociabilă și nu mai închisă în sine.

■ Laura „Lara” Bularca



Uber-Command Ship

După cum spuneam luna trecută, am antrenat în fine skill-ul de Command Ships. Cum Abso-lution-ul mă aștepta deja în hangar, tot ceea ce a trebuit să fac a fost să intru în el și să-i fac rapid un test. Întâmplător, un amic din corporație voia și el să-și testeze noul setup de Raven. Cu cele 6 Heavy Pulse Laser 2, Conflagration M Ammo, 3 x Heat Sinq II având un damage per second de peste 500, am warp-at rapid exact lângă el și l-am pus pe fugă în 30 de secunde, în timp ce un Heavy Nosferatu (NOS) mă adusesese aproape la 3/4 cu energia... Se pare că nu avea un setup foarte bun, iar în general „ganking-ul”, cum i se spune atacului prin surprindere, face toți banii. Ulterior, am repetat experiența, însă ca un duel, dându-i un avantaj de vreo 40 de km. Orbitând în afara range-ului NOS-ului, adică vreo 30 de km, nu am reușit să-i trec de shield-uri, însă nici el nu reușea nimic pe mine. Așa că s-a terminat la egalitate. Omul maximizase rezistențele pentru EM/Thermal cât a putut de mult, însă a fost nevoit să renunțe la modulele care-i dădeau damage. Practic, ca o lege, nu există setup pentru navă bun la toate. Veșnic va

trebui să faceți compromisuri în funcție de situație. Însă, cert este că nu puteți avea o navă care să facă damage mare și în același timp să și tank-eze foarte bine. Pentru Command Ship-uri totuși este un raport foarte bun între cele două componente, motiv pentru care sunt utilizate destul de mult în pvp. Singura lor problemă este că sunt extrem de scumpe și nu se asigură. În ceea ce privește partea de missioning, am reușit să tank-ez cu Zealot-ul cei 1500 damage/second din The Mordus



Headhunters lvl 4, lucru care m-a surprins, sincer să fiu. Imaginea alăturată e dovada.

■ Locke

Locco Rocco

Probabil mulți știu că, după standardele actuale de la noi din țară, la cei 30 de ani ai mei sunt considerat un om matur și serios, la casa lui, însurat și muncind pe brânci pentru copiii săi. Adevărul este că muncesc din greu, jucându-mă cât mai mult posibil, pentru că e bine să fii conștiincios. Locco Rocco este un joc care nu știu în ce măsură e dedicat oamenilor serioși, însă cu siguranță e unul dintre cele mai relaxante jocuri pe care le-am întâlnit. Conceptul e extrem de simplu – trebuie să umpli Pământul de Locco Rocco, un fel de dovlecei scandalagii, dar zâmbitori



tot timpul. Trebuie de asemenea să-i aperi și de inamicii lor de moarte, un fel de ciulini... cu zâmbete diabolice. Jocul are o fizică superbă, iar controlul implică exact trei butoane: două cu care înclini Pământul pentru ca Locco să se rostogolească într-o direcție sau alta și alt buton pentru a face mai mulți Locco sau pentru a-i aduna la loc. Normal, nu e întotdeauna ușor, însă e incredibil cum un joc atât de simplu, dar bine realizat, te poate ține în fața lui, făcându-te să uiți de tine și de strategii, RPG-uri, managere și alte jocuri complexe și cu multe tabele. Cert e că de

fiecare dată lași consola cu un zâmbet idiot pe față și lumea se uită ciudat la tine... Multă muzică, veselie, balonașe, curcubeie... un adevărat joc Flower Power. Fără limită de vârstă și scene explicit violente sau cu tente sexuale.

■ Locke



- ▶ **Producător** Sony
- ▶ **Distribuitor** Sony Computer Entertainment
- ▶ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- ▶ **Preț** 199,9 RON
- ▶ **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution,
Tel. 021-408.30.90

Syphon Filter: Dark Mirror

Ca să nu o lungim că e timp puțin, Dark Mirror este, pe lângă cel mai bun joc din serie, probabil cel mai bun joc de PSP care mi-a trecut prin mână până în acest moment. De fapt, ca să o spun pe aia dreaptă, este unul dintre cele mai bune jocuri care mi-au trecut



vreodată prin mână. Ca subiect este destul de comun și implică viruși, agenții secrete, distrugerea lumii etc. Însă gameplay-ul face o diferență enormă. Nu mi-am putut imagina că un shooter third-person poate avea controale atât de multe și de intuitive pe cele câteva butoane ale PSP-ului. De asemenea, nu credeam că un joc poate fi atât de complex, în materie de diversitate. Tu, cu plasticul în mână, joci rolul unui agent secret care are un întreg arsenal de obiecte și arme la îndemână. Aproape că ești mai bine dotat decât agentul din Splinter Cell. De asemenea, ești capabil de aproape orice mișcare posibilă, în orice situație, ceea ce dă jocului o diversitate extraordinară de acțiune, rar întâlnită în jocurile de astăzi, indiferent de platformă. Poți urca, sări, poți trage după cutii, peste cutii, printre cutii, pe sub cutii, prin cutii... în timp ce inamicul nu te vede deoarece ești ascuns... Poate la AI s-ar mai fi putut lucra, însă, oameni buni, e vorba de o consolă de 170/74 mm... din punct de vedere



grafic, probabil mai bine decât atât nu e posibil, engine-ul având chiar și componenta fizică pentru a avea parte de cât mai mult realism. Syphon Filter: Dark Mirror este genul de joc care te va convinge să-ți cumperi PSP.

■ Locke

- ▶ **Producător** Sony Bend
- ▶ **Distribuitor** Sony Computer Entertainment
- ▶ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- ▶ **Preț** 199,9 RON
- ▶ **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution,
Tel. 021-408.30.90

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Ca orice joc ce a scos 100 de dolari în plus peste costurile de producție, și GTA este blagoslovit cu o mulțime de urmași. Slavă Domnului că (încă) nu s-a anunțat o unire de forțe între Take-Two Interactive Software și EA ca să dezvolte un GTA combinat cu un pic de Sims. Nu vă supărați pe mine, nu am nimic cu GTA-ul, îmi place mai mult decât Sims, dar parcă peste tot unde mă întorc, dau cu nasul de Grand Theft Auto!!! Intru la băieți în redacție și văd cum stau toți ciorchine în jurul lui Rzapectha, care dădea cu o mașină în toți pereții. Ca un gură cască perfect ce mă aflu și io, intru în jocul lor. Și mă uit și mă minunez și mă râd și mă bat pentru controller ca să sar și eu cu truck-ul peste lacuri și păduri. Până la urmă rămânem doar doi, care ne batem în câți milițieni putem da de pământ, până când îmi dau seama că totul a fost o cursă. Mă trezesc peste câteva ore cu același controller în mână și cu un Rzapectha (un om mârșav și lipsit de scrupule, să știți voi de la mine) numai un zâmbet, care îmi întinde victorios o foaie de cap: „Tu îl scrii! Și să nu te aud că spui nu, că vorbesc cu Cioli să nu mai ai intrare la lada de Azuga!”. Brusc, mi s-a făcut o lehamite de GTA și m-am plâns că e nasol, că e la fel ca celelalte, că nu e destul sânge, că nu are mașini faine, că nu au mai schimbat engine-ul, că e mai fain cauntăru, că prefer să mă joc Sea Barbie Unleashed sau Kindergarden Sims... dar nu a mers...

O poveste despre Toni

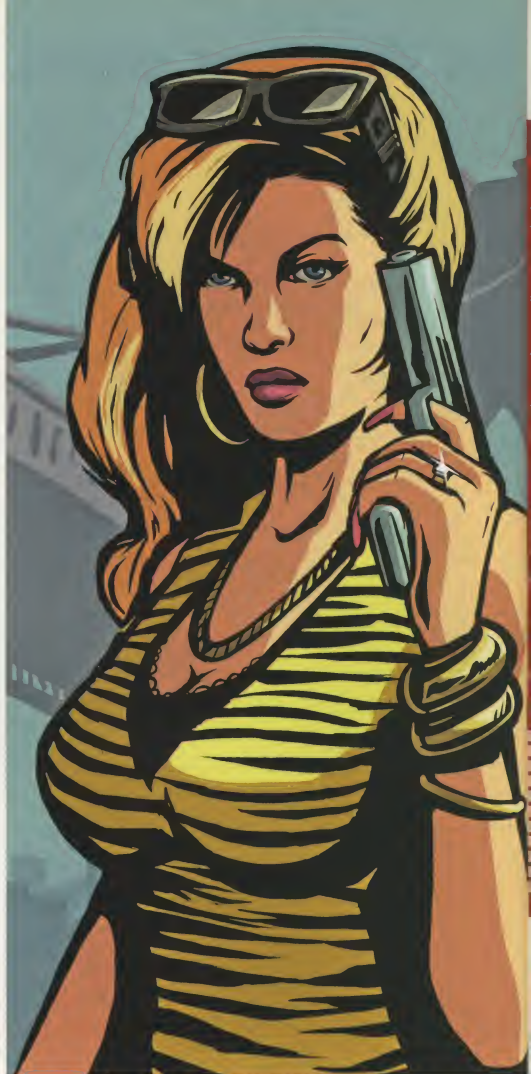
The Rise and Fall of Toni... Toni Cipriani, un mafiot ratat, se întoarce dintr-o misiune



GTA, GTA... Ce e oare-n mintea ta?!

îndeplinită cu mai mult sau mai puțin succes pentru Don Salvatore. El revine în leagănul civilizației, de unde pornește de la zero, pentru a le dovedi concitadinilor că încă mai știe să dea la oase și să fure o mașină. Pornind prin furnicarul uman din Liberty City, Ciprian al nostru devine un copil de mingi între șefii de bande mafioate mai mici sau mai mari, cărora le rezolvă problemele mai mult sau mai puțin importante. Printre jafurile prea puțin plătite, el realizează că nu îi ajung banii să plătească chiria și mâncarea pentru ăla micu', așa că mai pune osul la treabă cinstită și începe să conducă un taximetru, să lucreze pentru o pizzerie locală ca un mic comis voiajor sau să mai preia din munca milițienilor locali și să prindă câte un hoț de poșete sau un huligan care a distrus puritatea parcului central călcând pe iarbă sau scuipând pe alei. Că de... așa îi stă bine unui mafiot în ascensiune, viitor capo di tutti capi. Dacă stai să te gândești, îți pică un pic cam aiurea toate misiunile astea alternative de făcut bani. Adică de ce nu putea el să intre într-un magazin de bijuterii și să le tragă una la tărăcuță evreilor acaparatori de averi ilicite și trebuie să devină un taximetrist ahtiat după bacșiș sau un șofer de ambulanță pentru spitalul județean? Totuși, este un infractor de renume care nu se dă în lături de la nimic, nu?

Până la urmă, cred că aș putea găsi o explicație acestor probleme de comportament ale lui Ciprian. Cum jocul nu arată prea bine din punct de vedere grafic, fără niciunul dintre brizbrizurile de care un PS2 este capabil, cred că Ciprian încearcă să mai înfrumusețeze un pic atmosfera din joc printr-un caracter curat și plin de calități al unui om sensibil la frumos. Așa că marele mafiot s-a gândit că mai bine compensează mașinile colțuroase, umbrele insipide și iarbă otova prin sinusoide pline de echilibru sentimental. Fură o mașină? Nicio problemă, peste cinci minute conduce un pensionar la aeroport pentru a se întâlni cu nepotul venit din Spania de la căpșuni. Omoară zece milițieni cu o armă automată? Se compensează prin faptul că în nici zece minute, prinde un auroloc negru care a furat o eugenie și îl bate până micșionează sânge. Oricum un „micți” cu un pic de lichid biliar, amestecat cu un niște sânge din splină, face bine per total... Doar se



înlocuiește cu unul nou și proaspăt produs. Cam acesta este Antoniu Ciprian.

Radio indian

Și totuși este fain! Pot să spun că jocul m-a ținut ceva timp în priză. A fost fain atât timp cât nu a devenit muncă. La fel ca și cu Frații Jderi. O carte extraordinară până când trebuie să o mai citești o dată pentru că se cere la școală. Brusc îți vine să te întorci în timp ca să îl dai pe Sadoveanu cu capul de pereți și să îl faci să se apuce de scris bandă desenată. Căci slavă Domnului, știm sigur că niciodată nu va fi întinată cu apariția într-un manual de literatură. Revenind la punctele forte ale jocului, trebuie să menționez radioul. La fel ca întotdeauna, în GTA te poți învăța în cerc cu mașina într-o parcare pentru a putea asculta în liniște unul dintre cele zece posturi de radio, fiecare cu cel puțin zece piese. Unul dintre cele mai ascultate posturi a fost Radio World, care prezenta publicului larg o colecție impresionantă de muzică indiană. Fără nicio glumă, a fost cea mai bună muzică dintr-un joc. EVER!

■ Koniec

- ▶ Producător Rockstar Leeds
- ▶ Distribuitor Rockstar Games
- ▶ Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- ▶ Calitate ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-408.30.90

best
distribution

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc World of Warcraft + un gamecard de 60 de zile

Cum se cheamă gilda din care face parte Larael?

- a. Drunks of War ☐
b. Coeur de Lion ☐
c. Reign of Isomie ☐

Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.

Câștigătorii lunii august

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**,
jocul The Settlers: Heritage of Kings a fost câștigat de către
Merticariu Ana din Vatra Dornei.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul
Prey a fost câștigat de către
Popescu Daniel Florin din Călărași.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Abrudan
Felix Eliah a câștigat un
Thrustmaster Nomads' Pack Deluxe 2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii 5 participanți au câștigat câte un DVD
cu filmul Omul din interior: Manofu Bogdan Nicolae din
Drobeta Turnu-Severin, Miron Edmond Cătălin din
Homocea, Perjeru Valentina din Bicaz, Spilcă Ion din Găiești
și Mănescu Lucian din Constanța.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158
sau 0268-418728, interior 133.

Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de
identitate pe fax (0268-418728), e-mail
(Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda
Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi
expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin
(0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la
data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui
termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

8



HARDWARE

Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force

Mie mi-au plăcut dintotdeauna volanele Thrustmaster. Este adevărat că produsele Thrustmaster au avut cam 2-3 ani de restriște, imediat după ce Guillemot a achiziționat Thrustmaster – calitatea componentelor era foarte scăzută, designul era inferior celui Thrustmaster original și parcă totul se baza numai pe marea scofală de marketing că apărea numele Ferrari pe volane. Din fericire, se pare că cineva acolo sus la Guillemot s-a prins că se duce Thrustmaster în faliment dacă lucrurile continuă tot așa. Așa că s-a schimbat foaia.

Noua generație de volane Thrustmaster mi se pare a avea un nivel calitativ ridicat (și menționez aici monumentalul Rallye GT Pro Force Feedback), fapt pentru care am și simțit nevoia de lua în test un volan de-al lor (mulțumesc, BodganS!). Și uite-așa, pusei mâna pe modelul, proaspăt apărut pe rafturi, Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force. Care atrage pozitiv atenția încă de pe cutia produsului, pe care scrie „For use with: PlayStation 2/ PC”. Mă bucur că Thrustmaster a rezolvat problema necesității de a cumpăra două volane, prin lansarea unor astfel de controlere cu funcționalitate dublă, pentru consolă și PC.

Deschizând cutia și apucându-mă să instalez volanul pe birou, m-am bucurat că Thrustmaster a păstrat aceeași metodă de prindere a volanului: cu o pârghie reglată dintr-un șurub mare. Acest mod de prindere este mult mai rapid și mai solid decât oricare altul, mai ales raportat la cele cu ventuze. Odată fixat volanul, am conectat pedalele. Care pedale sunt asemănătoare cu cele de la modelele mai scumpe ale Thrustmaster, adică au lungimi și forme diferite, arcul de la frână este mai tare, iar frâna este așezată cu un centimetru mai în față în raport cu accelerația. Planșa pedalelor stă foarte bine pe orice suprafață, fără să alunece, iar porțiunea de sprijin a piciorului este excelent profilată pentru a asigura o poziție fixă a călcâiului.

Volanul este foarte bine dotat cu butoane de control. Practic, pe volanul unui Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force se află majoritatea controalelor de PlayStation. Dar, ceea ce mi-a atras atenția în mod plăcut a fost faptul că există câte două butoane pe volan, acolo unde se sprijină



degetele mari de la mâini. Cele două butoane sunt așezate în unghiuri diferite, astfel încât unul din cele două butoane va „nimeri” cu siguranță pe poziția cea mai potrivită pentru degetele voastre mari. Mie unuia acest lucru îmi este de mare folos, pentru că, de obicei, îmi programez frâna de mână pe unul din aceste butoane.

Volanul în sine este acoperit cu cauciuc numai în porțiunea de sprijin al mâinilor, ceea ce m-a dezamăgit un pic (preferam să fie cauciucat integral). Dar, important este că volanul se mișcă foarte bine, revine natural din rotație, arcul lui nu este nici prea tare, nici prea moale, este potrivit. Zona de joc central este foarte mică, iar construcția suficient de solidă pentru a-ți permite să-ți sprijini întreaga greutate a mâinilor pe volan.

Modelul Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force nu este unul cu force feedback, ci unul doar cu vibrație, dar, în afară de faptul că volanul nu este adus înapoi în poziția

centrală de către un motor, aproape că nu am simțit vreo diferență. Pur și simplu, implementarea vibrației de pe acest Thrustmaster este foarte bună și convingătoare, motiv pentru care consider că Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force te poate scuti de cheltuiala suplimentară presupusă de achiziționarea unui model cu force feedback.

Volanul acesta a fost ușor de instalat în Windows, iar software-ul său de control și configurare este complet, simplu și intuitiv. Impresia mea generală, inclusiv după multe ture în Porsche Unleashed și Mercedes Benz World Racing, este aceea că Thrustmaster a reînceput să facă o treabă serioasă, acest model fiind o excelentă opțiune pentru orice joc automobilistic, oferind foarte mult la un preț rezonabil.

■ Marius Ghinea

- **Ofertant:** Ubisoft Romania
- **Telefon:** 021.569.06.00
- **Preț:** 41 EURO (fără TVA)

D-Link VoIP Phone Adapter DPH-50U

Vorba lungă dăunează grav facturilor

Prin însăși natura lui, omul se consideră a fi o ființă foarte comunicativă, indiferent de mijloacele pe care le folosește. Acest lucru se observă cel mai bine în succesul pe care îl au companiile de comunicații din toată lumea. Internetul este una dintre cele mai avantajoase unelte ce facilitează schimbul de informații. Indiferent de forma de comunicare, scrisă, vorbită sau vizuală, se poate realiza foarte simplu și foarte elegant. Cei de la D-Link au lansat pe piață un

dispozitiv ce are ca scop reducerea semnificativă a facturilor telefonice. Acest dispozitiv DPH-50U este asemănător cu o mică centrală telefonică, ce se folosește împreună cu telefoanele clasice, însă permite efectuarea și recepționarea de apeluri telefonice atât prin internet folosindu-se de rutinele Skype, cât și prin liniile telefonice clasice. Acest dispozitiv poate funcționa în diferite moduri. De exemplu, atunci când nu sunteți acasă, orice apel venit de pe Skype poate fi redirectionat către alt număr prin linia fixă clasică. Oricum, avantajele acestui device devin evidente atunci când doriți



să efectuați apeluri internaționale prin grila de tarife a celor de la Skype fără a mai fi nevoie să utilizați un PC.

- ▶ **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- ▶ **Telefon:** 031-402.22.92
- ▶ **Preț:** 80 USD (fără TVA)



Transcend StoreJet OTG

Mobil, încăpător și... atrăgător

Mobilitatea își are avantajele și dezavantajele ei. Oriunde te-ai duce și orice device ai folosi, stocarea digitală este la ordinea zilei. Indiferent că e vorba de o cameră foto, de un MP3 player sau de telefonul mobil, la un moment dat vei constata că spațiul de stocare dintr-unul dintre acestea a dispărut într-un mod misterios. Așadar, apelând la StoreJet OTG realizat de Transcend, automat ai scăpat de o serie de griji. Cu ajutorul lui nu trebuie să te mai gândești ce te faci când ești la munte sau la mare și că acel card de memorie din camera foto se umple prea repede. Iei cardul, îl atașezi la acest

mini HDD extern și ai transferat toate datele în memoria acestuia. Capacitatea de stocare a acestui dispozitiv de „backup” este de 30 GB și poate fi folosit pentru stocarea oricărui tip de fișiere. De asemenea, prin intermediul portului USB 2.0 poate fi atașat direct la un PC și astfel se facilitează transferul datelor la o viteză foarte mare.

- ▶ **Ofertant:** Miquel Index
- ▶ **Telefon:** 021-740.38.33
- ▶ **Preț:** 145 USD (fără TVA)

Logitech MX Revolution

Cel mai avansat mouse de pe planetă?

Din punct de vedere tehnologic... da, pare a fi unul dintre cele mai avansate dispozitive de acest gen din portofoliul celor de la Logitech. Odată cu împlinirea celor 25 de ani de existență a companiei, cei de la Logitech au dorit să sărbătorească acest eveniment prin lansarea unor produse mai... deosebite. MX Revolution este unul dintre acestea și, după cum știți, când vine vorba de lucruri speciale, toți se întrec pe ei înșiși pentru a realiza cât mai bine acest lucru. MX Revolution este un mouse ce nu face excepție de la regulă. Cel mai evident aspect al acestuia este controlul.

MicroGear Precision Scroll Wheel este ingredientul secret care înlesnește lucrul la viteze foarte mari. În funcție de aplicația în care lucrăm, roțița magică permite sau nu o accelerare a efectului de scroll. De exemplu când navigăm într-un tabel de Excel foarte mare, printr-o simplă rotire putem face acest lucru foarte rapid. În momentul în care trecem pe o pagină web navigarea se face în stilul „rând cu rând”. Nici cealaltă roțiță din dreptul degetului mare nu trebuie ignorată. Cu ajutorul ei se poate naviga între aplicațiile deja deschise mult mai rapid și fără a mai fi nevoie să apelați la vreo combinație de taste.

Fiind un model wireless, în jocuri vă veți simți foarte „liberi”. Senzorul laser din dotare crește considerabil precizia în mișcări,



iar datorită formei sale ergonomice se potrivește în palmă ca o mânășă.

Butonul touch to search este cu adevărat util celor care doresc să afle mai multe detalii despre anumite cuvinte sau fraze. Tot ce aveți de făcut este să selectați cuvântul sau fraza care vă

interesează și, prin apăsarea acestui buton, o nouă fereastră se va deschide, oferindu-vă rezultatele obținute de motorul vostru preferat de căutare pe internet.

- ▶ **Ofertant:** Ultra PRO Computers
- ▶ **Telefon:** 031-402.22.92
- ▶ **Preț:** 90 EURO (fără TVA)

Samsung Digimax L85

Imagini memorabile

8,1 megapixeli vă spun ceva? Eu cred că ar trebui, deoarece puteți obține fotografii la rezoluții incredibile doar cu ajutorul unei camere foto destul de compacte. Aparatul dispune de zoom optic de 5x și zoom digital de încă 8x, care permite fotografierea unor obiective aflate la distanțe destul de mari. Fotografii proaspăt realizate pot fi rapid vizualizate pe ecranul camerei. Acesta este mult mai mare decât la majoritatea camerelor foto din categoria sa și permite o rată de contrast de 1 la 400, ceea ce înseamnă foarte mult la calitatea vizualizării imaginilor. Pentru că veni vorba de vizualizare, această cameră foto este printre primele modele ce dispun de un conector HDMI (High Definition Multimedia Interface). Cu ajutorul acestuia se pot vizualiza pozele direct pe un TV de mare definiție fără a altera din calitatea fotografiilor.

Samsung Digimax L85 dispune de nenumărate funcții. Totul depinde de alegerea și de măiestria utilizatorului. Dacă sunteți începător într-ale fotografiilor, puteți merge pe opțiunea „auto” fără probleme, însă dacă vă mănâncă degetelele, se poate trece fără probleme în modul „manual” și puteți avea acces la orice parametri ce țin de realizarea unei fotografii. Aș dori să vă mai atrag atenția și asupra funcției de macro. La acest model ea este foarte bine implementată, permițându-vă să realizați fotografii de detaliu de la o distanță minimă de aproximativ 1 cm față de obiect. Dată fiind rezoluția fotografiilor, nu cred că o să faceți această operațiune de



prea multe ori. Dacă la un moment dat considerați că vă aflați la locul și în momentul potrivit, puteți apela și la funcția de înregistrare video. Se pot captura secvențe video la diferite rezoluții în diferite formate de compresie. De exemplu, la o rezoluție de 640 x 480 se pot înregistra până la 30 fps-uri, însă pentru rezoluții mai mari se poate apela chiar și la o compresie MPEG4.

Cine are posibilitatea de a accesa o imprimantă foto cu funcții compatibile PictBridge poate să tipărească fotografiile direct din memoria acestei camere foto.

► **Ofertant:** Deck Computers International ► **Telefon:** 021-434.34.00

► **Preț:** 104 RON (fără TVA)

Iris IRIScan

Cititorul de documente la suta de grame

În ultimul timp, nu prea s-a mai vorbit despre scanere și nu știu dacă acesta e un lucru bun sau nu, însă nevoia noastră de a transfera materialele tipărite în format digital încă nu a dispărut în totalitate. Așadar, cineva care folosește un scanner mai rar și nu scanează volume mari de documente sau fotografii poate apela fără probleme la acest IRIScan. Este un model foarte portabil, se conectează la PC prin USB și nici nu necesită o alimentare separată. Rezoluția optică a acestuia este de 300 x 600 dpi, însă prin interpolare se poate ajunge și la 1200 dpi. Pachetul software este destul



de bogat și poate oferi o grămadă de avantaje... recunoașterea de caractere vă sună cunoscut?

► **Ofertant:** Birq Technologies 2000 ► **Telefon:** 021-315.65.75

► **Preț:** 109 EURO (fără TVA)

Tagan Turbojet TG900-U95

Un „turbojet” de putere

Se pare că nevoia de putere pe partea de alimentare cu energie i-a împins pe unii producători să realizeze lucruri ce păreau de domeniul fantasticului cu 6-10 luni în urmă. Printre aceștia se numără și cei de la Tagan care, luând în considerare setea absolută a clienților pentru performanțe extreme, au realizat această sursă de alimentare capabilă să ofere o putere pură de 900 de wați „true power”. Dacă nu aveți în plan să vă apucați de sudură, atunci puteți folosi această sursă la un sistem super dotat, cu două sau mai multe plăci video, cu un procesor overclock-at și o sumedenie de HDD-uri și ventilatoare care papă cu atâta sete „sevă” oferită de această sursă. Evident, la o așa putere, trebuie luate anumite măsuri de protecție. De exemplu, cablurile celor șase conectori PCI Express ce alimentează de obicei plăcile video sunt protejate cu elemente speciale pentru a reduce pe cât posibil interferențele și realizarea câmpurilor electro-magnetice. Fiind un dispozitiv deosebit, producătorii au ales să îl ofere împreună cu o



gentuță foarte elegantă ce poate fi folosită și în alte scopuri.

► **Ofertant:** Top Quality Computers

► **Telefon:** 021-233.11.63

► **Preț:** 1457 RON

Freecom ToughDrive Pro 120 GB

Mobilitate înainte de toate

Mania oamenilor de a fi înconjurați în permanență de tehnică de calcul obligă producătorii să realizeze tot soiul de dispozitive care mai de care mai mici, mai ușoare și mai portabile. În consecință, cei de la Freecom ne oferă o soluție ultra-ușoară, foarte rezistentă la șocuri și în care putem stoca informații de până la 120 GB. Așa-numitul HDD portabil este învelit într-o carcasă cauciucată și este conectabil la portul USB al calculatorului. Câteva puncte se mai câștigă și la partea de ergonomie. Pentru utilizarea lui nu este necesară folosirea unei surse suplimentare de curent. Totul este asigurat de portul USB al PC-ului.

► Ofertant: Scrap Computers ► Telefon: 021.231.65.78 ► Preț: 142 EURO (fără TVA)

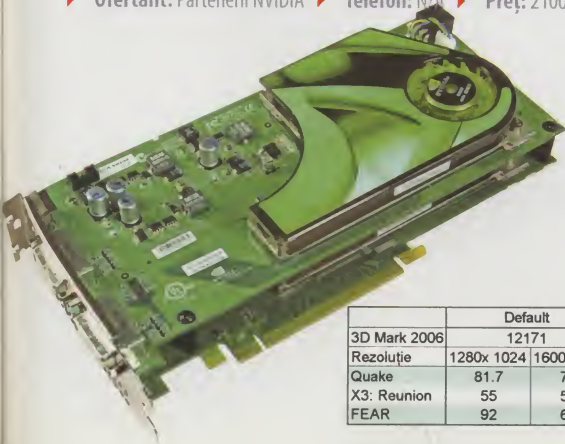


Point Of View GeForce 7950 GX2

De două ori extreme

În viața ideală a unui gamer, cred că primele 20 de ore ale zilei ar fi rezervate îndeletnicirii lui principale. Problema e că aceste jocuri nu sunt doar consumatoare de timp, ci mai au și ele anumite nevoi, asemenea nouă, jucătorilor. De exemplu, unul dintre cele mai importante elemente ale jocurilor din ultima vreme este grafica. Cum bine știți, cu cât e mai bine realizată, cu atât crește și nevoia unei plăci grafice mai bune. Ei bine, cei de la NVIDIA nu prea stau degeaba și au construit o placă alcătuită de fapt din două plăci și pe care tronează două chipset-uri grafice G71 de toată frumusețea. Acest duo cunoscut și sub numele de 7950 GX2 are drept cochipieri câte 512 MB de memorie de tip DDR3 cu un timp de acces de doar 1,4 ns. La capitolul specificații apar valorile clasice de 500 MHz pentru core-ul celor două procesoare grafice și 1200 MHz (2x600) pentru memorii. Valorile nu sunt foarte rele, însă noi am simțit că mai e loc de mici „îmbunătățiri” mai ales că driver-ele permiteau acest lucru, așa că am montat repede placa într-un sistem și am început să apăsăm pe butonașe. Rezultatele nu au întârziat să apară mai ales că s-a ajuns la valori precum 600 MHz pentru core și 1500 MHz pentru memorii într-o configurație foarte stabilă. Rodul muncii se poate observa în tabelul alăturat. Problema este că sistemul de răcire propriu și personal al plăcilor face destul de greu față la temperaturile crescute ale componentelor. Așadar, nu uitați să luați în considerare și o carcasă mai „aerisită”.

► Ofertant: Partenerii NVIDIA ► Telefon: N/A ► Preț: 2100 RON (fără TVA)



| | Default | | O.C. | |
|--------------|------------|-----------|------------|-----------|
| 3D Mark 2006 | 12171 | | 12778 | |
| Rezoluție | 1280x 1024 | 1600x1200 | 1280x 1024 | 1600x1200 |
| Quake | 81.7 | 75 | 83.8 | 80.4 |
| X3: Reunion | 55 | 53 | 55.8 | 55.1 |
| FEAR | 92 | 68 | 101 | 80 |

Hercules Gamesurround Muse Pocket LT

Banalul sunet nu mai are scăpare

Din nevoia de a face economii, cei mai mulți dintre producătorii de plăci de bază montează pe ele codec-uri sau plăci de sunet dintre cele mai ieftine și mai slabe calitativ din punct de vedere auditiv. Poate mulți dintre noi sunt satisfăcuți de ceea ce le oferă aceste plăci de sunet, însă pretențioșii au o sumedenie de opțiuni. Una dintre acestea este și cel mai nou model de placă de sunet externă de la Hercules. Ea se atașează la un port USB și prin configurația sa oferă posibilitatea de a reda sunete în format 5.1. Pentru o accesibilitate crescută, pe partea sa superioară există două butoane ce permit reglarea volumului sonorului fără a mai fi necesar să apelăm la vreun software pentru acest lucru. Hercules Gamesurround Muse Pocket LT este oferit și împreună cu o mini cască cu microfon pentru a facilita o comunicare rapidă și fără proleme prin programe de tipul VoIP.

► Ofertant: Ubisoft Romania ► Telefon: 021.569.06.00 ► Preț: 22 EURO (fără TVA)



Packard Bell EasyNote MX65

Mulțumește și „capra” și „varza”!

Pentru a-și câștiga fani pe această piață foarte dinamică, cei de la Packard Bell au lansat un notebook foarte bine pus la punct. Pentru început, procesorul: nici mai mult, nici mai puțin decât un Intel Centrino Core Duo ce rulează la frecvența de 1,73 GHz, în strânsă legătură cu cei 1024 MB. Placa grafică este de-a dreptul deosebită: un chipset drăguț de la NVIDIA pe care scrie GeForceGo 7300. Dacă stai să te gândești, mulți au încă plăci grafice mult mai slabe în sistemele desktop. Capacitatea de stocare este mulțumitoare. Hard diskul de 80 GB este suficient pentru o persoană care folosește acest laptop pentru aplicații multimedia și jocuri. Oricum, se poate apela oricând la un upgrade sau la soluții de stocare externe. În plus, ar fi și păcat ca DVD writer-ul NEC din dotare să stea prea mult timp degeaba. Sistemul audio inclus sună destul de bine, iar dacă sunteți client fidel al conversațiilor pe internet, acest notebook are în dotare și un webcam cu microfon pentru a vă ușura și mai mult treaba. În ansamblu, Packard Bell EasyNote MX este un model foarte reușit, cu o sumedenie de accesorii, cu o dotare standard foarte bună. Spre deosebire de multe alte laptopuri din segmentul său, dispune și de setul de butoane numerice de care foarte mulți se simt foarte atașați.

► Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.02

► Preț: 1361 RON (fără TVA)



Cu „bocceluța” întotdeauna plină

Fie că vrem sau nu, din ce în ce mai multe date de orice natură se perindă prin calculatoarele noastre. De cele mai multe ori, o bună parte dintre acestea ne folosesc calculatoarele pe post de gazdă pentru o bună bucată de timp. Și azi așa, și mâine așa, până ne lovește un iubit mesaj al Windows-ului că „aloooo vereeeee, vezi că nu mai ai loc în traistă!!!!”. Oricât am încerca să-l ignorăm, tot ajungem să căutăm asiduă, poate-poate mai găsim ceva ce trebuia șters demult. Chestiile mărunte și nefolositoare apar ca ciupercile după ploaie și să te ocupi de ele îți ia o grămadă de timp. În plus, la sfârșit constăți că nici nu ai făcut rost de prea mulți meg. Mergând mai departe, dăm de ditamai directoarele cu imagini de back-up, hectare întregi de programe și încă pe atâtea cu muzică, poze și filme personale. Rezolvarea e cât se poate de simplă. Un disc de plastic, informația e arsă un-doi și gata, trai pe vătrai o bucată de vreme, fără treburi din acestea murdare. Nu știu cum e la alții, dar pe foarte mulți îi tot aud plângându-se tot timpul că nu mai au spațiu pe calculator, că acesta merge cu viteza melcului. Așa că puneți mâna și măriți-vă hard-urile. Nu mai merge treaba așa, cantitatea de date crește văzând cu ochii și e cam greu s-o stochezi în doar câțiva giga. În afară de toate astea, se vehiculează niște zvonuri că în foarte scurt timp prețul acestora va scădea considerabil.



Razie printre platane

Competițiile acerbe din segmentul dispozitivelor de stocare par că iau sfârșit. Ici, colo mai îndrăznește câte un producător să găsească o metodă mai strălucită să sporească puțin ratele de transfer ale acestora. E drept, nu e un segment care să ofere adevărate spectacole în aer liber, însă parcă prea au luat-o înainte celelalte componente ale PC-urilor și hard diskurile sunt tot aceleași. E drept, cresc în capacități și asta e de laudat. Cu cât un HDD e mai încăpător, cu atât mai bine pentru utilizator. Au apărut pe piață câteva modele de discuri dure numite SATA2. Eu nu îmi fac cine știe ce speranțe legate de acestea deoarece suportul efectiv este aproximativ același. Îmbunătățirea vine din interfață, care dispune de sistem de management al datelor optimizat. Așadar, ratele de transfer vor fi puțin mai mari, timpul de acces cu câteva milisecunde mai mic, ceea ce se va simți cel mai probabil în timpii de încărcare ai jocurilor. Totuși, problema rămâne nerezolvată deoarece încă depindem de veșnicele platane și capete de citire/scriere. O soluție foarte eficientă în acest moment este RAID-ul. O matrice astfel realizată va crește simțitor atât ratele de transfer, cât și capacitatea de stocare. De asemenea, avantajul unei astfel de soluții este dat și de siguranța datelor. Într-o configurație RAID, indiferent cum este ea realizată,

șansele de a pierde date sunt destul de mici, evident, aici vorbesc și statisticile. Știți totuși care e marea problemă? Compatibilitatea. Și în testul de față, unele modele de HDD-uri s-au comportat pe alocuri cam ciudat pe platforma de testare. Placa de bază folosită e din categoria Lan Party T2 de la DFI modelul 925X, iar procesorul a fost Intel Pentium 4 la 2,8 GHz cu funcția de Hyper Threading activată. Memoria utilizată a fost compusă din două module Kingston HyperX de tip DDR2 ce au totalizat 512 MB. HD Tack versiunea 3.0.1.0, respectiv AIDA 32 au constituit probele de foc la care au fost supuse hard diskurile. Nota finală a fost compusă în proporție de 80% din nota de performanță, la care s-au adunat cele 17 % obținute în funcție de capacitate, urmând ca restul de 3% să fie oferite în funcție de nota obținută la capitolul garanție. În ceea ce privește nota de performanță, ea este compusă în proporție de 45% din nota obținută la capitolul citire, 25% nota de scriere, 27% acordate în funcție de nota obținută la segmentul timp de acces și, în cele din urmă, 3% pentru gradul de ocupare a procesorului. De reținut este faptul că odată cu apariția interfețelor SATA2, automat va trebui ca mulți dintre noi să trecem la un mic upgrade de placă de bază pentru a beneficia pe deplin de acestea. Cam costisitor, nu-i așa?

■ BogdanS

#1 Western Digital WD Caviar SE - WD5000KS

Când apare posibilitatea să ai în calculator un astfel de „sac fără fund”, în care poți să pui până la 500 GB de informații, automat viața de gamer ți se pare mult mai frumoasă. Poți să ai o sumedenie de jocuri și programe instalate, poți să stochezi mii de melodii și milioane de poze. Pe deasupra, toate acestea pot fi accesate extrem de simplu. Îmi place la nebunie să pot să îmi accesez rapid datele, fără să mai fie nevoie să caut prin rafturile cu DVD-uri ca să văd pe ce disc am pus aplicația de care am nevoie. Modelul WD5000KS de la Western Digital este o adevărată operă de artă în materie de tehnologie. Evident, acest lucru se vede în rezultate. Pur și simplu, are puterea de a urca în topuri fără prea multe probleme.

Specificații:

Notă Citire: 97,57

Notă Scriere: 98,61

Notă Performanță: 95,91

Nota LEVEL: 95,52

Ofertant: Flamingo Computers,

Preț: 183 EURO (fără TVA)

Dacă nu ții cont de cele trei suratele ale sale din tribul „Raptor” ce-și învârt platanele cu câte 10 mii de ture și obișnuiesc să-și facă veacul mai mult prin servere și calculatoare folosite în medii multimedia și grafică, consider că acest WD5000KS cu ale sale 7200 rpm și 16 MB memorie cache poate fi mai mult pe gustul unor jucători pasionați și dornici să-și instaleze un nou joc. Voi ce ziceți?



#2 Seagate Barracuda 7200.8-400

**Specificații:**

Notă Citire: 93,75

Notă Scriere: 98,55

Notă Performanță: 90,72

Nota LEVEL: 89,17

Ofertant: Ultra PRO Computers,

Preț: 186 EURO (fără TVA)

#3 Western Digital WD Caviar SE - WD3200KS

**Specificații:**

Notă Citire: 89

Notă Scriere: 92,13

Notă Performanță: 90,83

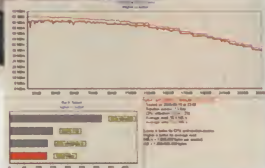
Nota LEVEL: 85,35

Ofertant: Flamingo Computers,

Preț: 94 EURO (fără TVA)

| LOC | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|---------------------|
| Model | Western Digital WD Caviar SE - WD5000KS | Seagate Barracuda 7200.8 - 400 | Western Digital WD Caviar SE - WD3200KS | Western Digital WD Caviar SE - WD2500KS | Samsung SP2504C |
| Ofertant | Flamingo Computers | Ultra PRO Computers | Flamingo Computers | Flamingo Computers | Ultra PRO Computers |
| Telefon | 021-08008-CallIPC | 031-4022292 | 021-08008-CallIPC | 021-08008-CallIPC | 031-4022292 |
| Preț(EUR) (fără TVA) | 183 | 186 | 94 | 78 | 75 |
| CARACTERISTICI | | | | | |
| Capacitate [GB] | 500 | 400 | 320 | 250 | 250 |
| Interfață | SATA | SATA | SATA | SATA | SATA |
| Viteza de rotație [rpm] | 7200 | 7200 | 7200 | 7200 | 7200 |
| Dimensiunea buffer-ului [MB] | 16 | 8 | 16 | 16 | 8 |
| Capacitate Windows [GB] | 465.76 | 372.61 | 298.13 | 232.88 | 232.88 |
| Garantie [ani] | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| VALORI MĂSURATE - HD TACH | | | | | |
| Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s] | 59.9 | 60.9 | 57.1 | 55.6 | 60.4 |
| Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s] | 57 | 56.4 | 54.5 | 53.1 | 57.8 |
| Burst Rate [MB/s] | 189.2 | 130.1 | 130.6 | 129.8 | 127.4 |
| Time de Acces [ms] | 13.4 | 15.4 | 13.2 | 13.4 | 14.7 |
| Utilizarea Procesorului [%] | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| VALORI MĂSURATE - AIDA32 | | | | | |
| Random Read [MB/s] | 56.9 | 58.1 | 53.6 | 51.9 | 57.7 |
| Random Write [MB/s] | 56.8 | 57.6 | 51.2 | 52.2 | 56.2 |
| Buffered Read [MB/s] | 106.9 | 116.7 | 113.8 | 114.2 | 108.6 |
| REZULTATE | | | | | |
| Nota Citire | 97.57 | 93.75 | 89.00 | 87.25 | 91.93 |
| Nota Scriere | 98.61 | 98.55 | 92.13 | 91.37 | 99.03 |
| Nota - Time de Acces | 98.51 | 85.71 | 100.00 | 98.51 | 89.80 |
| Nota Utilizare Procesor | 25 | 25 | 25 | 100 | 25 |
| Nota Performanță | 95.91 | 90.72 | 90.83 | 91.70 | 91.12 |
| Nota preț/performance | 43.14 | 40.15 | 79.54 | 96.77 | 100.00 |
| Preț/GB | 80.25 | 63.17 | 100.00 | 94.14 | 97.91 |
| Nota LEVEL | 95.52 | 89.17 | 85.35 | 83.66 | 83.19 |

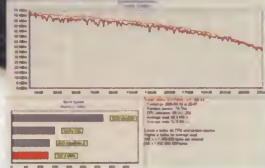
#4 Western Digital WD Caviar SE - WD2500KS



Specificații:

Notă Citire: 87,25
Notă Scriere: 91,37
Notă Performanță: 91,70
Nota LEVEL: 83,66
Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 78 EURO (fără TVA)

#5 Samsung SP2504C



Specificații:

Notă Citire: 91,93
Notă Scriere: 99,03
Notă Performanță: 91,12
Nota LEVEL: 83,19
Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preț: 75 EURO (fără TVA)

#6 Western Digital WD Caviar SE - WD2500JS

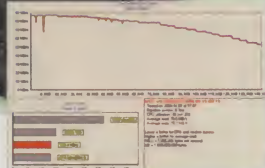


Specificații:

Notă Citire: 84,81
Notă Scriere: 87,28
Notă Performanță: 89,19
Nota LEVEL: 81,75
Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 82 EURO (fără TVA)

Special Guests

#1 Western Digital WD Caviar SE - WD1500AHFD



Specificații:

Notă Citire: 99,71
Notă Scriere: 93,19
Notă Performanță: 97,17
Nota LEVEL: 96,54
Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 247 EURO (fără TVA)

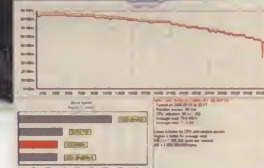
#2 Western Digital WD Raptor - WD740ADFD



Specificații:

Notă Citire: 98,1
Notă Scriere: 90,81
Notă Performanță: 96,84
Nota LEVEL: 88,88
Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 167 EURO (fără TVA)

#3 Western Digital WD Raptor - WD360ADFD



Specificații:

Notă Citire: 99
Notă Scriere: 98,72
Notă Performanță: 92,92
Nota LEVEL: 81,47
Ofertant: Flamingo Computers,
Preț: 120 EURO (fără TVA)

| 6 | 1 | 2 | 3 | LOC |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Western Digital WD Caviar SE - WD2500JS Ultra PRO Computers 031-4022292 82 | Western Digital WD Caviar SE - WD1500AHFD Flamingo Computers 021-08008-CallIPC 247 | Western Digital WD Raptor - WD740ADFD Flamingo Computers 021-08008-CallIPC 167 | Western Digital WD Raptor - WD360ADFD Flamingo Computers 021-08008-CallIPC 120 | Model |
| CARACTERISTICI | | | | |
| 250 | 150 | 74 | 36 | Capacitate [GB] |
| SATA | 0 | SATA | 0 | Interfață |
| 7200 | 0 | 10000 | 0 | Viteza de rotație [rpm] |
| 8 | 16 | 16 | 16 | Dimensiunea buffer-ului [MB] |
| 238,4 | 139,73 | 69,24 | 34,47 | Capacitate Windows [GB] |
| 3 | 3 | 5 | 5 | Garantie [ani] |
| VALORI MĂSURATE - HD TACH | | | | |
| 53 | 75,6 | 72 | 75,6 | Rata Medie de Transfer - Citire [MB/s] |
| 50,9 | 75,2 | 70 | 73,6 | Rata Medie de Transfer - Scriere [MB/s] |
| 129,9 | 134,2 | 134,4 | 133,9 | Burst Rate [MB/s] |
| 13,6 | 8,3 | 8,3 | 10,1 | Timpe de Acces [ms] |
| 1 | 3 | 2 | 4 | Utilizarea Procesorului [%] |
| VALORI MĂSURATE - AIDA32 | | | | |
| 50,3 | 67,9 | 68,5 | 66 | Random Read [MB/s] |
| 49,6 | 67,8 | 71,4 | 81,7 | Random Write [MB/s] |
| 113,8 | 120,5 | 120,8 | 120,7 | Buffered Read [MB/s] |
| REZULTATE | | | | |
| 84,81 | 99,71 | 98,10 | 99,00 | Nota Citire |
| 87,28 | 93,19 | 90,81 | 98,72 | Nota Scriere |
| 97,06 | 100,00 | 100 | 82,18 | Nota - Timpe de Acces |
| 100 | 66,67 | 100 | 50 | Nota Utilizare Procesor |
| 89,19 | 97,17 | 96,84 | 92,92 | Nota Performanță |
| 89,53 | 50,81 | 74,89 | 100,00 | Nota preț/performanță |
| 90,58 | 100,00 | 73,12 | 50,06 | Preț/GB |
| 81,75 | 96,54 | 88,88 | 81,47 | Nota LEVEL |

Sony Ericsson Z610

Deschidem și de această dată rubrica destinată telefoanelor mobile tot cu un reprezentant al companiei Sony Ericsson, modelul Z610. Doar dintr-o simplă privire ne dăm seama că acest telefon este foarte elegant. Carcasa lui frumos realizată dă senzația unei bijuterii frumos strălucitoare ce poate atrage

foarte multe priviri admirative. Telefonul în sine dispune de o dotare standard clasică: sunete polifonice, posibilitatea de a utiliza wallpaper-uri animate, 3G, Bluetooth și, de ce nu, chiar un port USB. Camera foto este cea întâlnită și la cele mai recente modele Sony Ericsson. Cu ai săi 2 megapixeli, se pot obține fotografii la rezoluție maximă de 1600 cu 1200 pixeli. Pentru convorbirile ce implică și schimb de imagini, telefonul Z610 dispune și de un al doilea senzor video. Memoria



Specificații Sony Ericsson Z610i

| | |
|------------------|----------------------------------------|
| Rețea: | UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 |
| Transfer date: | GPRS, Bluetooth, USB 2.0, HSCSD |
| Dimensiuni: | 94,5 x 49 x 20 mm |
| Greutate: | 110 grame |
| Ecran1: | TFT - 256.000 culori, 176 x 220 pixeli |
| Ecran2: | OLED, 128 x 36 pixeli |
| Camără foto: | 2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli |
| Sunet: | Polifonic, MP3, AAC, AAC+ |
| E-mail: | DA |
| Support Java: | DA |
| FM Radio Inclus: | NU |
| Jocuri incluse: | DA |
| Tip acumulator: | Standard Li-Ion |
| Stand-by: | N/A |
| Talk time: | N/A |

internă totalizează 16 MB, însă ea poate fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie Memory Stick Micro până la valori care vă pot fi suficiente pentru muzică, clipuri video, fotografii și, de ce nu, fișiere cu date.

Samsung X830

Oricât am vrea noi, tot nu poate fi un iPod Nano. Poate există o asemănare foarte mică, dar rezultatul e mult mai bun. Cu o capacitate de stocare de 1024 de mega, acest MP3 player cu funcții de GSM și mini.camără foto vrea să rupă gura târgului. Aspectul său este cu totul și cu totul deosebit, mai ales că pare a fi un dispozitiv „furat” parcă dintr-un film SF. Samsung X830 are o grămadă de calități, dar ca orice

lucru de pe lumea asta, are și câteva mici lipsuri. De exemplu, camera foto dispune de doar 1,3 megapixeli, însă compensează cu efectul de surround 3D în cazul playerului MP3.

Dimensiuni: 84 x 30 x 20 mm

Greutate: 72 g

Display1: TFT - 256.000 culori, 128 x 220 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh

Stand-by: până la 120 de ore

Talk time: maximum 3 ore



Nokia 8800 Sirocco

Cel mai mare producător de telefoane mobile din lume ne dezvăluie în această perioadă unul dintre cele mai noi modele, 8800 Sirocco. Forma este foarte îndrăzneță, însă destul de cunoscută. Poate doar culoarea îi conferă un aer misterios. La fel de impresionant ca și vânturile puternice din Sahara ce poartă același nume, și acest telefon poate da o notă de eleganță și bun gust posesorului. Materialul plastic ce protejează ecranul este foarte rezistent la zgârieturi, în timp ce restul telefonului este „învelit” într-un aliaj de oțel inoxidabil. Meniurile sunt foarte sugestive și permit o navigare foarte ușoară către toate opțiunile pe care acest telefon le oferă. Memoria internă are o capacitate de 128 de megabiți, arhisuficientă când vine vorba de address book, fotografii sau orice altceva ați dori să salvați în ea.



Dimensiuni: 107 x 45 x 17 mm

Greutate: 138 g

Display: TFT - 256.000 culori, 208 x 208 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion

Stand-by: până la 240 de ore

Talk time: maximum 2 ore 45 min.

BogdanS



GA-M59SLI-S5

The Next Evolution in Computing

GIGABYTE *S Series* Motherboards

S-series Model Name Suffix & Features Set



| | Safe | Smart | Speed | SLI | Silent-Pipe |
|----|------|-------|-------|-----|-------------|
| S5 | ● | ● | ● | ● | ● |
| S4 | ● | ● | ● | ● | |
| S3 | ● | ● | ● | | |
| S2 | ● | ● | | | |

AMD platform

Performance Enhancements

Rich Feature Set

Silent-Pipe Technology

Supports NVIDIA® SLI™ multi-GPU function

Smart & Safe Features



DualBIOS Plus: GA-M59SLI-S5 only



Extreme Overclocking & Overvoltage



Ultimate cooling solution with 0dB noise
(GA-M59SLI-S5 only)

(GA-M###-#S3 above)

S Series GA-M59SLI-S5

NVIDIA® nForce™ 590 SLI™ Chipset
AMD Athlon™FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform



S Series GA-M57SLI-S4

NVIDIA® nForce™ 570 SLI™ Chipset
AMD Athlon™FX/ Athlon™64 X2 socket AM2 platform



* Windows VISTA Ready Requirement : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

Pentru mai multe informații, vă rugăm să contactați distribuitorii noștri:



ASESOFT
ASESOFT Distribution SRL
Tel: 4021 - 211.18.56
Fax: 4021-212.10.10,
4021-212.12.50

CARO GROUP
Caro Group
Tel: 4021 - 3137109;
3137110; 3137111
www.caro.ro

elko
ELKOTech România
Tel: 4021.224.60.94/95/96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro

K Tech Electronics
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35;
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro

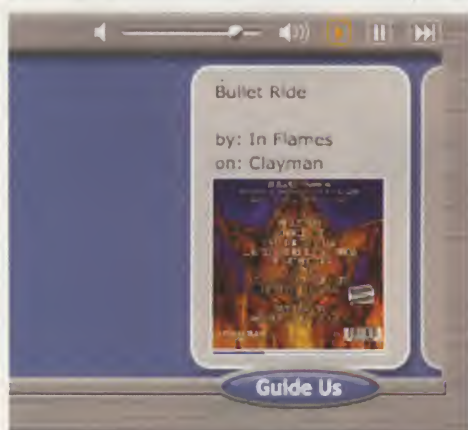
These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.



Pandora

www.pandora.com

Din motive pe care le veți înțelege mai încolo, săptămâna asta am ales să vă prezint un singur site, și anume Pandora. Ei bine, dată fiind natura acestuia, am fost nevoit să fac un pic mai multă analiză, pentru că am fost destul de impresionat. Pandora este de fapt o bază de date imensă de muzică, ce conține în jur de 500.000 de piese de la peste 20.000 de artiști. Evident, și aici e lucrul cel mai interesant, aveți acces gratuit la întreaga bibliotecă. După ce vă faceți un cont, lucru care nu e obligatoriu, sunteți întrebați ce post de radio ați dori... Aceasta pentru că site-ul generează posturi de radio, un număr suficient pentru fiecare user, pe baza unui artist pe care îl introduceți drept criteriu. Site-ul va alege apoi piese atât de la artistul respectiv, cât și muzica altor artiști care au aceleași influențe muzicale cu cele ale



artistului ales, pe care le va randomiza ori de câte ori schimbați postul. Desigur, nu aveți control foarte mare, însă puteți adăuga artiști și piese... Singura problemă e că nu veți ști când le ascultați. Unica limitare a site-ului este dată de numărul de skip-uri pe care-l puteți da per post de radio. Piese sunt download-ate pe rând, după care se ascultă. Nu este streaming, ceea ce înseamnă că puteți asculta chiar și dacă nu aveți cine știe ce țeavă de internet. Codarea este făcută pe la 196 kb/s, lucru care se traduce prin faptul că sunetul are o calitate ireproșabilă.



Fierce People

În ultima vreme am văzut deja prea multe filme care m-au lăsat cu un gust puternic amar. Însă din când în când mai dau peste câte un film pe DVD, de un an-doi vechime, care îmi mai ridică moralul cinematografic. În cazul acesta, este vorba de *Fierce People*, apărut în 2005, în regia lui Griffin Dunne, un nume cunoscut în industrie, în special ca actor. De menționat faptul că a fost producător pentru *Joe's Apartment*, în rest filmografia sa fiind extrem de restrânsă. *Fierce People* este un film care explică faptul că nu e nevoie să mergi printre triburile din America de Sud pentru a studia cruzimea la ea acasă. Tot ceea ce trebuie să faci e să ai o mamă „junky” care să aibă ca prieten unul dintre cei mai bogați oameni ai Americii, la reședința căruia să fii invitat să-ți petreci vara. Și uite așa aflăm că bogații lumii au timp de foarte multe lucruri, chiar dacă sunt castrați. Metodele lor de distracție pot rivaliza uneori cu obiceiurile tribului sud-american Yononami, cunoscuți și ca *Fierce People*, pentru care orice jignire se pedepsește cu bătaia și violul în fața tribului.

Singura diferență pe care o veți descoperi este că în lumea „civilizată” bătaia și violul sunt ceva mai intime și că nu te apreciază nimeni dacă le faci. Tânărul Finn Earl (Anton Yelchin), personajul principal al filmului, este astfel invitat împreună cu mama sa, o maseuză profesionistă interpretată de către Diane Lane, la conacul lui Mr. Osborne, jucat magistral, ca de obicei, de către celebrul Donald Sutherland. Finn devine un prieten foarte apropiat al lui Osborne și al nepoatei sale, Maya (Kristen Stewart).

Evident, nu toată lumea apreciază acest lucru, fapt ce duce la o serie de evenimente ciudate, în care nu vă spun cine e implicat pentru că ar fi un spoiler. Filmul în sine poate fi interpretat ca o metaforă, un semnal de alarmă în ceea ce privește înclinațiile spre origini ale omului, spre natura sa violentă. Însă eu l-am interpretat ca un film interesant, captivant, cu toate ingredientele necesare pentru a satisface orice pasionat de filme.

■ Locke



Final Destination 3

Al treilea film din seria Final Destination își începe odiseea funerară cu un accident. Păi cu ce altceva? Primul a început cu prăbușirea unui avion, iar al doilea cu un accident rutier îngrozitor. De această dată, tonul îl dă un roller coaster, care o ia razna și trimite în brațele morții un grup de liceeni neascultători, indiferenți în fața avertismentelor lansate printre sughituri de una dintre colegele lor: „Nu vă urcați că muriți!”. Ca un făcut, acestea are o viziune înainte de a se urca în trenul suspendat, premoniția exemplificând în detaliu cum trenulețul se desprinde de șine, decapitează câțiva adolescenți, îl rupe pe altul în două, iar pe

sunt trimiși în lumea celor drepti. Oi fi eu puțin cam dus de-acasă, dar nu m-am putut abține să nu zâmbesc. Mai țineți minte scena de la finele primului film, în care autobuzul o



lovește pe gagică în plin, exact în momentul în care se pregătea zâmbitoare și plină de speranță să ne facă cu mâna? Mai ceva ca-n cascadorii râsului!

La urma urmei, Final Destination 3 este doar un film și trebuie privit ca atare. Un film de groază, care sper să-și fi atins, în sfârșit, destinația finală, înainte să izbucnesc în... râs.

■ KIMO



restul îi împrăștie în toate direcțiile. Mă rog, ceva de genul acesta... Cei care au văzut primele două filme știu la ce să se aștepte, ideea de bază fiind, așa cum ne-au obișnuit, aceeași. Adică moartea se oftică urât de tot pentru că i-au scăpat câțiva clienți printre degete și le pregătește câteva surprize celor rămași întregi la trup și suflet. Dacă n-au murit în accident, nu-i nimic. Vor muri în ordinea în care s-ar fi așezat în trenulețul morții. Sau poate că nu?

Final Destination 3 nu aduce absolut nimic nou pe marele ecran față de primele două filme, scenariul fiind cosmetizat doar pentru a-i oferi Doamnei cu Coasa șansa să execute alți nevinovați. Primii care-i cad în plasă sfârșesc într-un mod violent și grotesc, urmare a unor calcule „matematice” de o precizie macabră ieșită din comun. Pe măsură ce lista se îngroașă însă, decesele devin mai degrabă amuzante, în ciuda violenței cu care



Failure to Launch

An: 2006

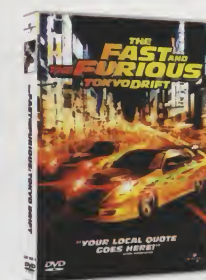
Regia: Tom Dey

Gen: Comedie, Romantic

Distribuție: Matthew McConaughey, Sarah Jessica Parker
Suport: DVD



Un produs: PARA-MOUNT PICTURES



Un produs: UNIVERSAL PICTURES

The Fast and the Furious: Tokyo Drift

An: 2006

Regia: Justin Lin

Gen: Acțiune, Aventuri, Thriller

Distribuție: Lucas Black, Brian Tee
Suport: DVD

Curious George

An: 1978

Regia: Jun Falkenstein

Gen: Animație, Comedie

Distribuție voci: Drew Barrymore, Will Ferrell, Frank Welker, David Cross, Eugene Levy, Dick Van Dyke
Suport: DVD



Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Un produs: NEW FILMS

The Libertine

An: 2004

Regia: Laurence Dunmore

Gen: Dramă

Distribuție: John Malkovich, Johnny Depp, Samantha Morton
Suport: DVD

The Matador

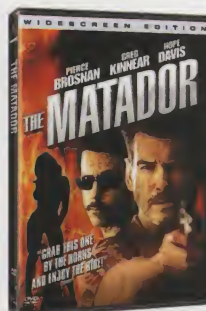
An: 2005

Regia: Richard Shepard

Gen: Thriller

Distribuție: Pierce Brosnan, Greg Kinnear, Hope Davis
Suport: DVD

Un produs: NEW FILMS



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40

**DA,
doresc:**

| Revista | Preț | Bucăți | Total |
|---------------------------------------------------|-----------|--------|-------|
| CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL august-septembrie 2006 | 10 lei | | |
| CHIP SPECIAL PAGINI WEB | 10,40 lei | | |
| CHIP SPECIAL SECURITATE | 10,50 lei | | |

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

**DA, doresc un
ABONAMENT la
revista LEVEL, pe**

| Perioada | Preț revistă cu CD/DVD | Preț abonament revistă cu CD/DVD |
|----------|------------------------|----------------------------------|
| 6 luni | 81 lei | 50 lei |
| 12 luni | 162 lei | 90 lei |

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna: _____

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul
Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution



Câștigă jocul FIFA 2007

Ce sistem nou de control a implementat EA Games în NHL '07?

- a. Skill Stick Revolution ☐
- b. Body Check Fatality ☐
- c. Magic Shoe System ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul NHL '07 din acest număr al revistei.



Captain! CAAAVEMAAAN!
Imagine trimisă de Vlad Ploșteanu.



Urmarea unui atac în stealth.
Imagine primită de la YonY.



Să dăm în judecată primăria!
Imagine trimisă de Andy Ion.



Probabil are centrul de greutate în cap. Imagine trimisă de Mihalache Cătălin.



Echipă cu viitor, angajează urgent stomatolog. Imagine primită de la Sorin Cucean.



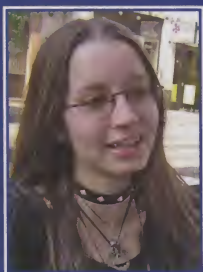
6-6 să văd epoleții. Imagine trimisă de Călin Precup.



Mr. Hyde atacă. Imagine primită de la Andrei Roter.

Câștigătorul din acest număr este Mihalache Cătălin.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Hello people!!!De câteva luni primim e-mail-uri cu rugăminți să băgăm temele înapoi. Ca să observați cât de mult ne pasă... nu, nu intră din nou temele așa cum erau înainte, ci sunt... mai legate de jocuri. Adică: pe lângă ce trimiteați până acum, așteptăm și părerile voastre despre jocuri, noi sau vechi,

preferabil cu diacritice. Mă aștept să ajungă o grămadă de e-mail-uri la chatroom@level.ro având în vedere că am tot primit rugăminți să poată scrie și cititorii review-uri. Eh, astea nu vor fi tocmai review-uri, dar este singurul compromis pe care am reușit să îl storc de la Șefu. Ah! Mai era ceva. Cine vrea să își dea cu părerea despre deznodământul de la „Tu faci jocurile” e liber să trimită respectivele păreri la aceeași adresă de e-mail.

Cu siguranță, când veți citi aceste rânduri atât școlile, cât și facultățile vor fi început. Baftă!

■ Akasha

Chatroom

Bistro de l'arte

... cu piciorul pe accelerație, viteza depășește Mach 1... 2... 3... totul se distorsionează, timpul nu mai contează, lumea încetinește în jurul meu, aproape de viteza luminii, motorul se încinge, se aprind semnalele de alarmă, 10 secunde până la viteza luminii, deja totul nu mai are sens, lumea e formată din linii care se preling în uitare, 5 secunde, motorul e la temperatura maximă, suprasolicitat, 3, ochii fixați pe bord, 2 secunde, siguranțele cedează, aerul arde în jurul meu, o secundă... și apoi liniște... un moment care se transformă în eternitate... am spart barierele vitezei, totul este o ceață în jur, doar eu mai exist... eu și motorul care a cedat, solicitat la maximum, cedează, liniștea se spulberă, dar nu realizez, totul s-a terminat, explozia motorului mă propulsează afară din carlingă prin geam pentru ca în secunda următoare să mă transforme în praf care din inerție se împrăștie la o viteză mai mare decât a îndrăznit cineva să încerce să o ajungă. Explozia sparge liniștea unei zile senine și spulberă totul ca pe vise efemere. Liniște, în final liniște.

■ x_con

Mugetarea

Sunt șocat. Nu, nu sunt șocat, sunt siderat. Mint. Nici siderat nu sunt. Sunt consternat de-a dreptul. Și nu, nu am înnebunit încă. Să vă spun ce mi s-a întâmplat...

Am fost câteva zile la țară. Pentru aceia dintre voi care sunteți de la oraș și acest cuvânt „țară” nu are alt înțeles decât patrie, vă spun că așa se mai spune și la locul de baștină al bunicilor, care este poziționat în mediul rural. Adică în acel loc unde tehnologia a dat bir cu fugiții și a lăsat oamenii cu un amărât de bec de 40 W și un televizor alb-negru. Așa, și

fiindcă ploaia se juca pe-afară, eu stăteam în casă și numărăm fascinat gândacii ce se perindau pe-acolo. În tot acest timp, bunica făcea dezinvoltă drumuri până-n fundul casei. Când ajungea acolo, se auzea o ușă scârțâind și un dop desfăcându-se. Treceau câteva secunde și procesul avea loc în mod invers. Și tot făcând dânsa asemenea drumuri, încep să devin circumspect. Aștept până ce iese din casă și mă duc în fundul casei să văd care-i treaba. Deschid dulapul și starea de consternare de care v-am spus mai sus sare pe mine, gata să mă dea jos. Dacă găseam acolo „iarbă”, era de înțeles: mai are nevoie omul să se destindă; dacă găseam o narghilea nu mi se părea așa mare lucru: „iarba” era prea moale. Dar ghiciți ce-am găsit? Ei bine, acolo erau niște sticle cu țuică. Și dintre aceste sticle, uneia îi lipsea o palmă din lichidul înveselitor. Concluzia acestei mici investigații?

Foarte simplu de tras: bunică-mea trage la măsca. Imaginați-vă: o băbuță de la sat, cu batic în cap, cu frica lui Dumnezeu - din acelea de care vedeți pe la știri. Adică, ceva de genul: „sweet ol' lady”. Oare ce se-ntâmplă cu lumea asta? În ritmul ăsta, mâine trebuie să mai aflu că frate-meu e hermafrodit. Așa, revenind la chestia cu măsca și cu trasul, sper că nu e ereditar. De fapt, se spune că anumite chestii sar o generație. Părinții mei nu beau. Asta nu-i a bună. Adică s-ar putea ca „microbul” să fie în mine, zăcând, gata să scoată capul la lumină cu prima ocazie. Îh! Fraților, dacă ajung la meeting, să nu vă uitați strâmb la mine când o să cer o bere fără alcool. După această cutremurătoare experiență, a dat profilaxia în mine ca Lennox Lewis în Tyson acum câțiva ani.

Pfui! Mi s-a făcut sete de la atâta scris... cred mă duc să-mi iau un suc de roșii...

■ Psycho

Sigmund

- partea a doua -

Sigmund se ridică, apucându-și calul de căpăstru, apoi îndreptându-se agale către ușa care se deschise ca printr-o minune atunci când ajunse în fața ei. Intrară într-o altă sală, mai mică decât prima. În centrul ei sălășluia o masă din argint, brodată peste tot cu litere ciudate, în jurul ei cu 12 scaune grele, gravate cu chipuri și nume. Plafonul era precum o turlă, cu 12 ferestre înalte și înguste, adâncite în pereții groși de stâncă, prin care, odată, demult, intrau raze vesele de lumină, ce se intersectau la jumătatea înălțimii sălii, ca apoi să lumineze 12 chipuri falnice, fără de tăgadă.

În centrul mesei trona un cufăr imens cu 12 chei și un răvaș deschis, ținut pe una din laturi.

*Cu 12 voci în vreme-am grăit,
Și 12 suflete am primenit.
La 12 flăcări Vestea o voi dăru,
La 12 crai ce vor domni.*

*Unul e stins cu al său sfetnic,
Al doilea doarme somnul veșnic.
Al treilea-i vânt pustiu și călător,
Și suflă peste-al seculilor zbor.*

*Măiastrul s-ascunde-n Sfânta Casă,
Cu roba-i lungă și privirea trasă
Al cincele-așteaptă dulcea șoaptă,
Să-i crească apele în faptă.*

*Altul renaște-n flacăra ce arde
În fiecare fulger care cade.
Al șaptelea se-odihnește lin
În grota neagră și pământ divin.*

*Dark Gate păstrează în inima sa
Al optulea crai și mantia sa.
Al noulea-i stâncă cu pavăza tare
Al zecelea-i zâmbet cu zgomot de mare.*

*Penultimul suflet renaște în aer
În suflu de vânt, în ochi de balaur.
Altul așteaptă în veșnicu-i vis
Al vieții sărut în margini de-abis.*

*Iar tu, cavaler, ce stai dinainte-mi
Ești craiul pribeag ce visu-mi îndrumi,
Iar Vestea ce-aștepți îți este iubirea.
Pășește în neguri, găsește-ți menirea.*

Îndată ce Sigmund termină de citit, un fulger înfricoșător se pogorî asupra mesei și transformă răvașul în scrum, lăsând în urma sa o cheie grea, sculptată în argint. Cu mâinile tremurânde cavalerul o ridică de jos, de unde fusese aruncată de furia trăsnetului. Cu zgomot de hrubă, se deschise o ușă în pardoseala neagră, lucioasă, prin care se zăreau niște trepte săpate în cuarț, mărginite de împletituri din piatră. Cavalerul păși precaut, coborând treaptă cu treaptă. Culoarul întunecos ducea către o încăpere subterană, localizată sub sala coloanelor. Aici nu pătrundea nicio rază de lumină, totul fiind luminat de făcliile din os, poziționate circular, formând un cerc întrerupt de lumină și căldură. În centru, pe o piatră rotundă, simplă, neșlefuită, dormea un mândru cavaler, cu brațele împreunate la piept peste sabia imensă. Sub capul acoperit de coiful strălucitor se zărea o mantie de purpură, împăturită frumos. Sigmund se îndreptă către el, parcă nevenindu-i să-și creadă ochilor. „Arg’Han!!!”. Îi dădu repede coiful jos, privind chipul, mut de uimire și bucurie.

Deodată, un suflu vrăjmaș stinse făcliile și o voce baritonălă găzdui eterul încăperii:

- Cine ești??? Și care ți-e voia, străine?

- Străine? Arg’Han, sunt Sigmund, stăpânul Er’Khalim-ului. Sunt prietenul tău, tovarășul tău de arme. Am cutreierat lumi și timpuri, am căutat tâlc în umbră și lumină, am sălășluit veacuri în ceață și confuzie. Am venit să aflu chemarea firii.

- De vrei să treci, străine, va trebui să lupți. Să mă învingi. Venit-au mulți în căutarea Vestii, iar nimeni n-a fost vrednic să ducă mai departe legământul lui Zhados, nimeni n-a rupt întunericul s-aducă pace și lumină. Ferește-te de mantia mea, străine!!!

Sigmund scoase sabia din teacă. Privi în jur, dar ochii nu-l ajutau în bezna ce-l înconjura. Chemarea venea de pretutindeni și de nicăieri. Închise ochii, ascuțindu-și auzul, lovind palele ce-l cuprindeau de jur împrejur. Cu pași șovăitori se îndreptă către locul unde-și amintea că zăcea trupul lui Arg’Han. Mâini nevăzute din aer și praf îi loveau brațele puternice, îngreunându-i calea spre cavalerul adormit. Pipăind cu mâinile, atinse mantia de purpură. Vijelia care se iscase se mai potoli

parcă. Un geamăt prelung înconjura încăperea, făcându-l să tresară. Însfăcă mantia și o aruncă în vânt. Făcliile prinseră viață și o siluetă înfricoșătoare se profilă în lumina caldă a focurilor străjuitoare.

- Ferește-te, cavaler, de mânia mea!!!

- Mantia îți aparține, prietene. Este puterea și voința ființei tale. Este ceea ce ne leagă, este trecutul nostru plin de glorie și fală.

- Cine ești tu, străine? De ce-mi deranjezi somnul de veacuri?

- Arg’Han, a venit vremea să te trezești. A venit vremea să luăm asupra noastră povara grea a anilor de întuneric.

- Vorbești în cuvinte fără de înțeles, luptătorule. De unde-mi cunoști numele? Trupul meu zace fără de viață de sute de ani, căci ăsta mi-e blestemul. Spiritul meu păzește a doua cheie.

Atunci Sigmund se aplecă și luă o mână din praful de pe jos, apoi, scoase de la sân o sticlă din care picură peste praf o pulbere argintată. Era pulberea zânelor, culeasă de pe aripile lor, dătătoare de viață, menită să redea răsuflarea cavalerilor de mult adormiți. Privi amestecul format în mână sa din piele, apoi îl azvârli peste mantia ce acoperea entitatea grăitoare. Încăperea începu să se cutremure cuprinsă parcă de o furie nevăzută, aruncând de sus cu pietre ascuțite de cuarț și cristal. Purpura începuse să strălucească în lumina focurilor. O pală de vânt o atinse și o purtă până peste brațele cavalerului adormit. Fruntea i se încreți de negre vise, iar ochii i se deschiseră ca prin minune. Magia caldă a luminii îl făcu să-și îngusteze ochii, apoi, se uită cu uimire de jur împrejur. Dădu drumul la sabia care-l străjuise atâta amar de vreme, apoi se ridică în capul oaselor. Mantia căzu pe jos, făcându-l s-o ridice, apoi să-și cuprindă umerii puternici cu dânsa. Se ridică măreț de pe patul de piatră și-l văzu pe Sigmund.

- Sigmund! Prietene, ce vânt te aduce pe tărâmul meu?

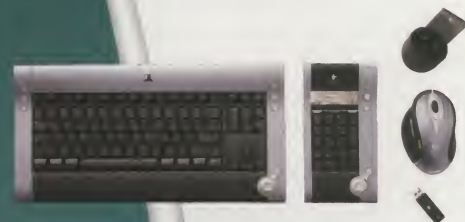
- Arg’Han... Tărâmul tău este praf și pulbere. Uitat-ai de Dark’saberi? Uitat-ai de cântul prelung al zânelor ce te-a adormit spre vindecarea ta? Poate că suflul lor magic are darul uitării. Dar nu avem vreme de pierdut. Porți cu tine a doua cheie a destinilor. Păstrează-o căci vom avea nevoie de dânsa mai târziu.

Intrară pe culoarul îngust, urcând agale panta către sala Sfatului. Cu surprindere, Sigmund remarcă lumina soarelui de dimineață ce pătrundea prin ferestrele înguste și înalte. Arg’Han îl urmă, cu privirea parcă deranjată de lumina zilei, lumină pe care n-o văzuse de atâția ani. Își ridică privirea către steaua formată la intersecția razelor, apoi și-o întoarse către masa din mijlocul sălii. În capătul din dreapta, lângă unul dintre scaunele grele,



Logitech

Designed to move you™



LOVE
TO PLAY!



Intră în competiție!
Joacă LogiGame
și câștigă
un premiu
Logitech!



Pentru mai multe detalii,
vizitați:
www.logigame.ro



stătea un mândru bidiviu, negru precum abanosul, cu picioare înalte și puternice, plin de neliniște. Întoarse capul spre ei.

- Mylord, am crezut că... Mă pregăteam să invoc...

- Greșit ai crezut prietene.

- Sigmund, el este bătrânul tău Bliss?

Arg'Han privi calul prietenului său. Copitele negre și tari băteau în pardoseala șlefuită, pline de nerăbdare. Picioarele, deși subțiri, dezvăluiau discret o forță de neasemuit, zărindu-se pe ici pe colo câte o fibră tresărindă. Pieptul și crupele erau învelite în catifele precum o mare întunecată,

mărginite de însemne mici, ciudate brodate cu fir de argint pur. De sub acoperământul albastru se zărea un gât mândru, încordat, cu capul ridicat și fruntea sus, încununată de o stea mare, albă și ochii precum doi cărbuni imenși și umezi. Coama, tunsă scurt, atât cât să nu depășească linia grumazului, strălucea în lumina unei raze stinghere ce se strecurase printr-o crăpătură de zid. Curentul de aer ce intra pe ușa deschisă începuse să se joace în coada lungă și bogată ce atârna până la glezna subțire, înconjurată de o salbă subțire de bănuți mici, argintii. În trap falnic, se îndreptă către Sigmund, împingându-și botul în brațul său drept.

- Mylord Sigmund, este deja amiază. În câteva ore se va întuneca din nou. Am face bine să mergem.

- Bliss are dreptate, Sigmund. Să mergem, dară, zănele ne-așteaptă.

- Aș merge, prieteni, dar este ceva aici. În acest loc uitat de lume și de zei sălășluiește ceva ascuns, nevăzut. Ne va urma și asta o voi simți în toată drumeția noastră spre adevăr. Este ca o fantomă a trecutului care m-a bântuit în toate aceste veacuri de singurătate, iar aici, parcă îi crește puterea, mă întoarce în regatul meu, în vremurile de glorie și pace.

Păși calm către masă, apoi se opri sprijinindu-și brațele pe unul dintre scaune. Oare avea să mai fie vreodată așa cum fusese în erele Kharmei?



■ Lady Arwen



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Rayman 10th Anniversary PC

Care este numele personajului cu Biblia în mână din Call of Juarez?

- a. John Torquemada ☐
- b. Jean Valjean ☐
- c. Părintele Ray ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Call of Juarez din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un Nomads Keypad Calculator 2

Thrustmaster Ferrari GT 2 in 1 Rumble Force poate fi conectat la:

- a. PC ☐
- b. PlayStation ☐
- c. Ambele ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

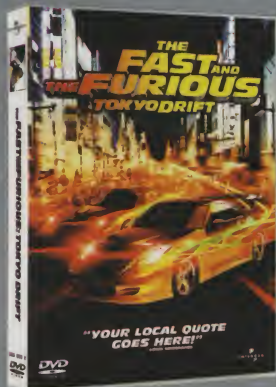
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul The Fast and The Furious: Tokyo Drift

Cine va fi regizorul filmului HALO?

- a. Quentin Tarantino ☐
- b. Steven Spielberg ☐
- c. Peter Jackson ☐

Nume, prenume

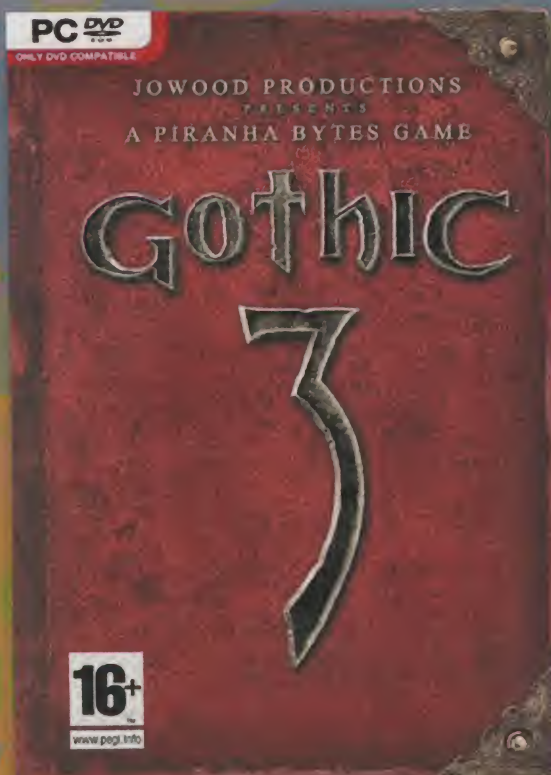
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea de știri din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 noiembrie 2006.



Gothic 3

MARIUS GHINEA SE ÎNTOARCE



Company of Heroes

DE LA RELIC, DAWN OF WORLD WAR 2



FIFA 07

LA 07 SCOATEȚI GAMEPAD-URILE



Broken Sword The Angel of Death

GUSTUL ETERN AL AVENTURII RĂMÂNE

ASPHALT™ Street Rules 3



Asphalt™3 Street Rules pe mobilul Orange și un concurs cu premii interesante

Premiul 1: 1 pachet consolă Microsoft X-Box cu jocul Splinter Cell Chaos Theory

Premiile 2-11: 1 pachet consolă Nintendo DS cu jocul Asphalt

Premiile 12-62: 1 joc Gameloft pentru mobil gratuit

ce trebuie să faci

Intră în Orange World > Jocuri > Concurusul Asphalt : Urban GT 3, descarcă orice joc din secțiune și intri automat în concurs.

Sau trimite un mesaj scris la **343** (tarif 3 USD + TVA) cu **codul** jocului pe care dorești să îl descarci:



Asphalt™3
Street Rules



GL 10

2006
Real Football



GL 12

Splinter Cell:
Double Agent



GL 13

Prince of Persia:
The Two Thrones



GL 15

Air Strike
1944



GL 14

Midnight
Casino



GL 18

Vei primi un link pe care trebuie să îl accesezi. După descărcare, salvează jocul într-unul din folderele telefonului tău.

de reținut

Trebuie să ai un telefon compatibil Java și serviciul și setările WAP activate. Perioada de desfășurare a concursului este 2-31 octombrie. Detalii și regulament pe www.orange.ro.

gameloft
www.gameloft.com

© 2006 Gameloft. Toate drepturile rezervate. Gameloft, logoul Gameloft, Air Strike: Flight For Freedom™, Midnight Casino™ și Asphalt: Street Rules sunt mărci înregistrate ale Gameloft în S.U.A. și/sau alte țări. Toate numele, mărcile și imaginile asociate de producători, automobile și motocicletă menționate sunt mărci și/sau materiale cu drepturi ale deținătorilor respectivi. Toate drepturile rezervate. Splinter Cell: Double Agent. Sub licență Ubisoft Entertainment. Ubisoft, logoul Ubisoft, Splinter Cell Double Agent și Sam Fisher sunt mărci ale Ubisoft Entertainment în S.U.A. și/sau alte țări. Prince of Persia: The Two Thrones™. Publicat de Gameloft sub licență Ubisoft Entertainment. Bazat pe Prince of Persia® creat de Jordan Mechner. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones sunt mărci ale Jordan Mechner în S.U.A. și/sau alte țări utilizate sub licență. Gameloft este marcă înregistrată a Gameloft în S.U.A. și/sau alte țări.

orange™



Calculator Diablo Dual Core

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (Dual Core 2 x 2.6GHz, LGA775)
- Placă de bază: PM8M3-V
- Memorie: 512MB DDR 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.749 LEI cu TVA • 41 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 PRO

- Procesor: Intel® Core 2 Duo E6300 (1,8GHz, 2MB, LGA775)
- Placă de bază: P965T-A
- Memorie: 1G DDR2 667
- Hard disk: 200GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX7300GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.699 LEI cu TVA • 64 LEI cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 G

- Procesor: Intel® Core 2 Duo EXTREME (2,93GHz, 4MB, LGA775)
- Placă de bază: MSI 975X Platinum
- Memorie: 2G DDR2 667
- Hard disk: 2x500GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW BlueRay
- Interfață grafică: 2xNX7600GT-TD256E
- Interfață audio, rețea integrate
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

13.999 LEI cu TVA • 329 LEI cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de 27,44%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe

Performanța în care poți avea încredere!

Procesoarele Intel® Core™ 2 Duo - 40% mai performante, reducere consum 40% !

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Core™ 2 Duo sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acestora din Statele Unite sau din alte țări.